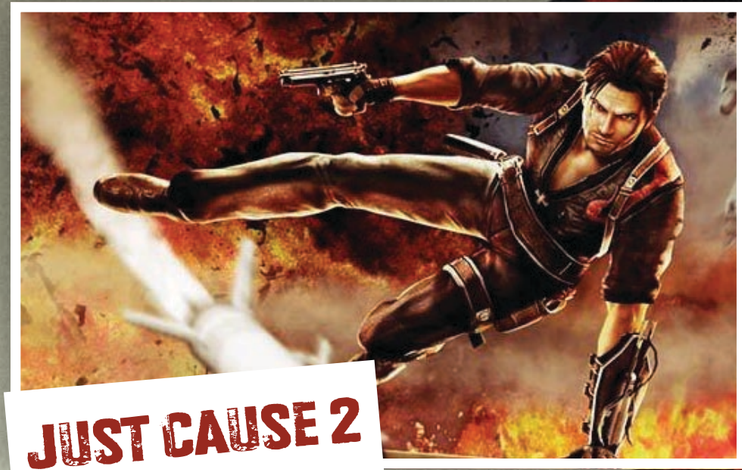
PLAY! ZINE

45 | MAJ 2010.

BESPLATNI MAGAZIN

KLAN RUR
www.klanrur.rs

COVER STORY
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION



JUST CAUSE 2



NIER

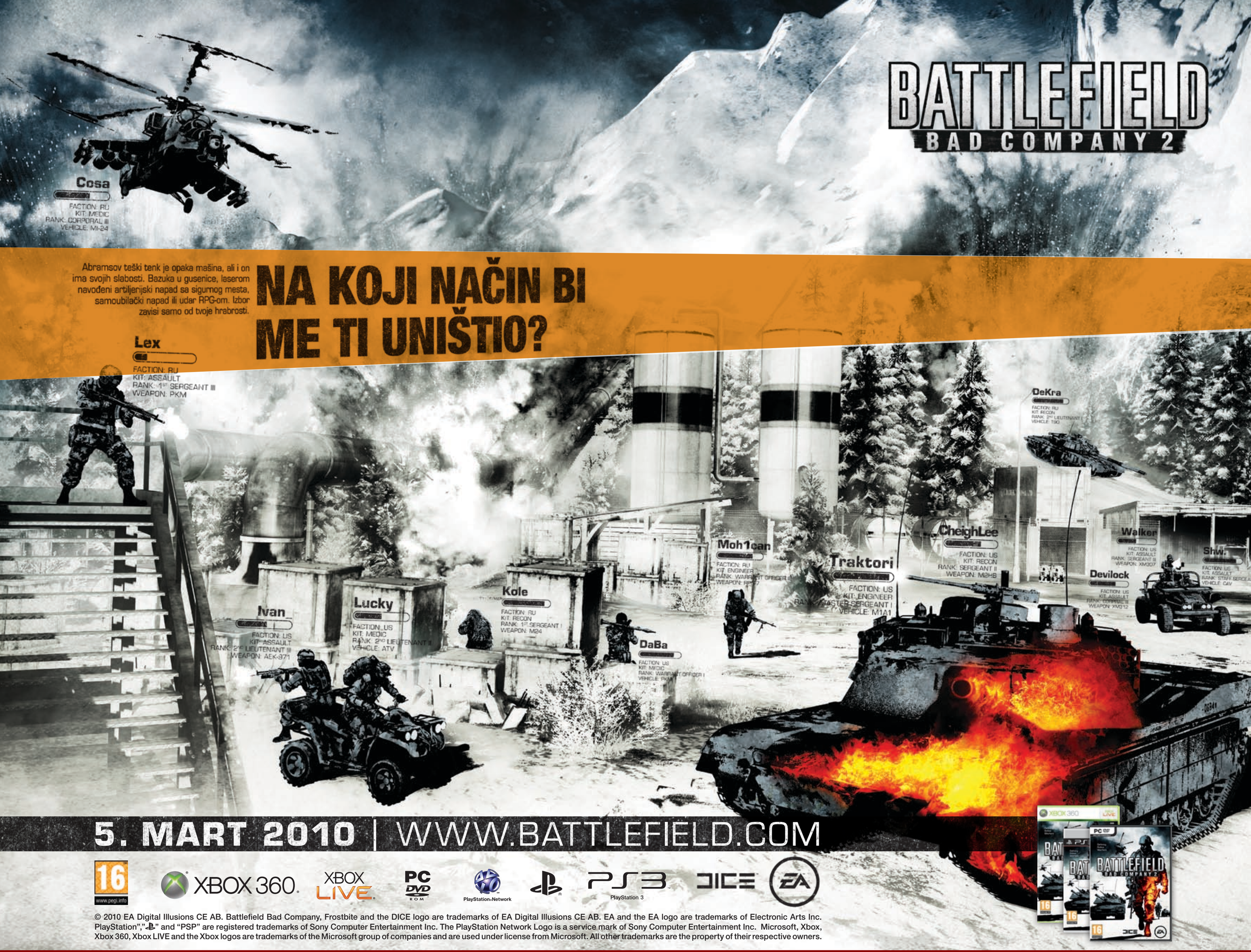


MOUNT AND BLADE: WARBAND

STIGLA JE NOVA EVOLUCIJA NINTENDOVOG DS-A, ZOVE SE DSi XL • ROCCAT PREDSTAVLJA NOVE PERIFERIJE ZA IGRAČE



www.play-zine.com



© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield Bad Company, Frostbite and the DICE logo are trademarks of EA Digital Illusions CE AB. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. PlayStation","" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

extreme CC

Extreme CC je autorizovani Electronic Arts distributer • tel: +381 11 3809-143, 3809-144, 3809-130, 3809-230 • www.extremecc.rs

BROJ 45 – MAJ 2010.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:
Luka Zlatić , Viktor Popović

REDAKCIJA:
Milan Đukić, Viktor Popović,
Aleksandar Ilić

SARADNICI:
Vukašin Stijović, Vladimir Dolapčev,
Nikola Jovanović, Milan Đukić,
Nikola Dolapčev, Viktor Vidosavljević,
Vladislav Herbut, Nemanja Aleksić

ART DIREKTOR:
Ivan Ćosić

PRELOM:
Đorđe Petrović

KONTAKT:
PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.-Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 = Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

PRATITE PLAY:

facebook twitter last.fm

RED STEEL 2

Japansko-Western pucačina koja na savršen način koristi Wii Motion Plus.



RUNAWAY: A TWIST OF FATE

Fenomenalno završno poglavlje najboljeg modernog P&C serijala.



HALF-MINUTE HERO

Kako spasiti svet za trideset sekundi? Saznajte u ovom sjajnom PSP hitu.



QUICK PICK 1 2 3...

PLAY! ZINE

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:

GOLD



Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.

SILVER



Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.

BRONZE



Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

U OVOM BROJU...

PLAY #45

TECHWARE 8
13TH PAGE 13
FLASHWARE 18
MULTIPLAY 23
EVENT 26
RETRO 31
PREVIEWS 36
REVIEWS 48
HARDWARE 81
SOFTWARE 99

REVIEWS #45

SPLINTER CELL: CONVICTION 49
JUST CAUSE 2 52
METRO 2033 55
RESONANCE OF FATE 59
NIER 62
MOUNT & BLADE: WARBAND 65
RUNAWAY: A TWIST OF FATE 68
SHUTTER ISLAND 71
SILENT HUNTER 5 73
RED STEEL 2 76
HALF-MINUTE HERO 78

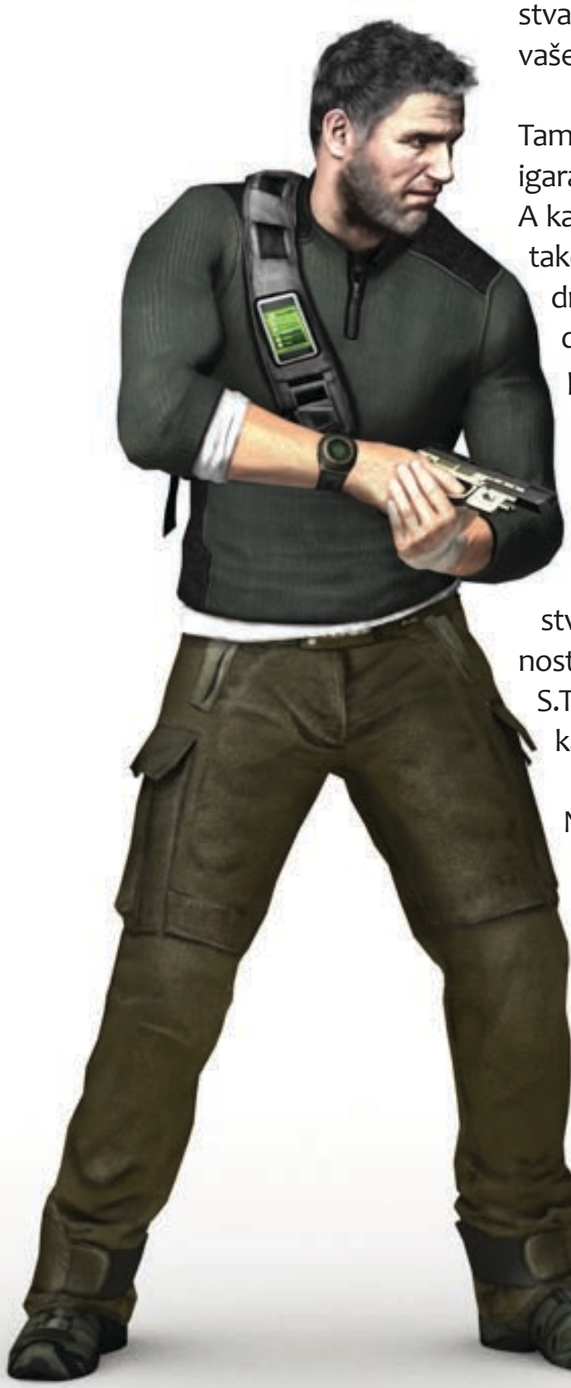
HARDWARE #45

ROCCAT 81
NINTENDO DSI XL 84
VERBATIM INSIGHT 500 GB 87
ALTI SUPRIMO KONFIGURACIJE 89
MSI RADEON R5770 HAWK 92
BIO DALJINAC 95
PREPORUKE ZA KUPOVINU 97

SOFTWARE #45

AUTO SCREEN RECORDER FREE 99
RENAMER 101
MY PHONE EXPLORER 103

BADASSERY!



PAŽNJA!! – Čitanjem ovog uvodnika rizikujete da vam porastu dlake na grudima, gusti brkovi i stvaranje raznih macho-badass parafrenalija duž vašeg tela i mozga!

Taman kad ste pomislili, ide leto, neće biti toliko igara, kada ono... novi Splinter Cell: Conviction. A kao da to nije dovoljno, uz Sema Fišera koji je tako mega badass sa tom bradom tu je i Riko Rodrigez u Just Cause 2. Čovek koji je u stanju da digne samog sebe u vazduh i da preživi!! Više puta!!! Ili ukratko, Sem diže u vazduh dok trči od eksplozije u slow motionu, dok Riko trči u slow motionu ka eksploziji.

I aj to, nego je još tu Metro 2033 gde vodite Artjoma (to na ruskom znači badass....ne stvarno, ali mi volimo da mislimo tako.) i jednostavno možda nadoknadite ono što vam novi S.T.A.L.K.E.R. nije pružio, a tiče se istočnog bloka, mutanata i radijacije.

Na celu tu priču oko brada, eksplozija i Artjoma još se povampirio i Red Steel kao...Red Steel 2. I u odnosu na nemili događaj zvani prvi deo, ovaj vam izaziva ubrzani rast brkova (kao što se može posvedočiti u filmu Tombstone sa Kurt Raselom, gde su mu brkovi sve veći iz minuta u minut, a on samim tim sve više manly.).

Da je neki drugi magazin u pitanju, zabrinuli bi smo se, a PLAY!, hvala Bogu (Kurt Raselu) može da izdrži ovakvu enormnu količinu badasserizma i naboj manlyzma.

A ako je moguće (nije), pažnju bi skrenuli sa ovog testosteronskog oblaka na trenutak i čisto vas podsetili da nam je naredni broj PLAY! Zinea ujedno i rođendanski. Punimo junačke četiri godine. Pa sad čisto da vam napomenemo, da znate da TREBA! da obratite pažnju tokom narednih meseci, što na magazin, što na sajt Play-Zine.com , po mogućstvu na oboje :D

I na konto sajta, sad nas možete naći i na .rs domenu, tj. www.Play-Zine.rs

A za ove i još mnoge mačo trenutke, nastavite da listate dalje PLAY!

TOP 3

GOLD AWARD
METRO 2033



Odlično odrađen postapokaliptični FPS/RPG hibrid. Apsolutno vredan igranja čak i ako to nisu vaši žanrovi.

SILVER AWARD
SPLINTER CELL: CONVICTION



Još jedna odlična avantura legendarnog Sema Fišera. Sijala bi zlatnim sjajem da je malo duža.

BRONZE AWARD
RESONANCE OF FATE



Prava poslastica za hardcore zaljubljenike u JRPG, koji mnogo vole da taktički prilaze borbama.

A4TECH EST. 1987

X7

WINNERS CHOICE

G800MU





XL-760H

www.tntdoo.rs — **www.telix.rs**

TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs

SANDY BRIDGE PROCESORI OD 35W

Intelova sledeća generacija procesora u 32-nanometarskom tehnološkom procesu, poznata kao Sandy Bridge, omogućiće da se i u desktop računarima koriste procesori jako niske potrošnje, koja će ići i do tek 35 W u slučaju dvojezgaraca. Ovo je značajno i za mobilne verzije, pošto su pojedini četvorojezgarci za laptopove već dogurali do 65 W, što nije zanemarljivo grejanje za ovaj tip uređaja. Što se tiče desktop verzija, Sandy Bridge obradovaće i kupce serverskih mašina koje rade non-stop i gde se veća potrošnja odražava i na račun za struju. Intelovi četvorojezgarci generacije Yorkfield troše do 65 W, dok je predstavljanjem arhitekture Nehalem potrošnja otišla naviše, pa čak i najštedljiviji Core i5 750S (četiri jezgra, osam threadova) na 2,4 GHz ima TDP od 82 W. S obzirom da će Sandy Bridge biti monolitna jezgra sa grafikom i memorijskim kontrolerom, pretpostavljamo da će novi četvorojezgarci ići do najviše 45 W.

iOPET

Nekoliko najvećih američkih univerziteta blokiralo je upotrebu Appleovih iPad-ova u svojim kampusima, uz obrazloženje da ovi uređaju uzrokuju probleme sa školskim bežičnim mrežama. Univerzitet Prinston nedavno je blokirao 20% iPad-ova u svom kampusu zbog "grešaka koje mogu izazvati problem u celom školskom kompjuterskom sistemu". Univerzitet Džordž Vašington saopštio je da njihov postojeći sistem za autorizaciju nije podržan na iPhone-u i iPad-u, što zapravo znači da uređaji nisu zabranjeni, ali se ne mogu koristiti sa školskom Wi-Fi mrežom. U Prinstonu kažu da aktivno sarađuju sa Appleom na ispravljanju ovih problema, dok na Džordž Vašingtonu kažu da njihov problem najverovatnije neće ni biti ispravljen u toku ove godine. Sa druge strane, rivalska škola Ivy League saopštava da je dobar deo iPad-ova uspešno povezan na njihovu mrežu i da ne pravi nikakve probleme. Podsetimo, Izrael je nedavno zabranio unošenje i korišćenje iPad-ova na svojoj teritoriji, zvanično zbog konflikata sa Wi-Fi standardima koji se tu koriste, a nezvanično zbog mrežnog mešanja u tamošnje odbrambene vojne sisteme.



ANDROID 2.2

Iz logova koji su objavljeni na internetu proteklih dana saznajemo da Google aktivno testira novu verziju svog operativnog sistema Android. Verzija 2.2 kodnog imena Froyo (što bi bilo skraćeno od frozen yogurt, odnosno smrznuti jogurt) trebalo bi da donese neka značajna unapređenja (uprkos malom brojčanom povećanju u oznaci), između ostalog i mogućnost osvežavanja pojedinih komponenti sistema bez potrebe sa novim firmverom. Tu će se još naći i odgovarajući softverski sloj kao priprema za Flash 10.1, koji će doneti hardversku akceleraciju pri reprodukciji video snimaka. Ostatak manje kritičnih izmena uključuje poboljšanje performansi u svakodnevnom radu, nove grafičke mogućnosti preko OpenGL ES-a 2.0, manju potrošnju RAM memorije i bolju preciznost na touchscreen ekranima kod telefona kao što je Nexus One. Erick Tseng iz Googlea je još na CES-u rekao da je dosta mogućnosti koje Nexus One može da pruži zapravo zaključano i da će postati dostupno sa novim Androidom, što će obradovati vlasnike ovih aparata. Android 2.2 trebalo bi da izađe 19. maja, kada će Google otvoriti svoju I/O konferenciju. Na ovom događaju su i prošlih godina otkrivane važne vesti vezane za ovu platformu.



MSI OBJAVLJUJE LISTU PLOČA KOJE PODRŽAVAJU ŠESTOJEZGARNE PHENOME II

Dok čitate ove redove, novi šestojezgarni AMD Phenomi II X6, kodnog imena Thuban bi već trebalo da budu na tržištu, a MSI objavljuje listu svojih ploča koje podržavaju šestojezgarne modele, naravno nakon osvežavanja BIOS-a. U tabeli se vide sve MSI-jeve AM3 ploče i odgovarajuće verzije BIOS-a, pa su tu kako modeli zasnovani na AMD čipovima, tako i oni iz Nvidije, u različitim formatima i generacijama. Novi BIOS-i mogu se preuzeti sa MSI-jevog sajta.

» Mainboard	»Chipset	» BIOS
K9A2 Platinum	AMD® 790FX	Beta BIOS(A7376AMS.166)
DKA790GX	AMD® 790GX	A7550AMS.130
DKA790GX Platinum	AMD® 790GX	A7550AMS.130
KA790GX	AMD® 790GX	Beta BIOS(A7551AMST.123)
KA790GX-M	AMD® 790GX	Beta BIOS(A7551AMST.H23)
K9A2 CF	AMD® 790X	Beta BIOS(A7388AMST.185)
KA780G	AMD® 780G	Beta BIOS(A7551AMST.G23)
KA780G-M	AMD® 780G	Beta BIOS(A7551AMST.323)
KA780GM2	AMD® 780G	Beta BIOS(A7549AMS.311)
KA780GM	AMD® 780G	Beta BIOS(A7552AMST.211)
KA780GM-M	AMD® 780G	Beta BIOS(A7552AMST.121)
K9A2GM-FD	AMD® 780G	Beta BIOS(A7501AMS.153)
K9A2GM-FIH	AMD® 780G	Beta BIOS(A7501AMS.153)
K9A2GM-FIH-S	AMD® 780G	Beta BIOS(A7501AMS.153)
K9A2VM-FD	AMD® 780V	Beta BIOS(A7501AMS.153)
K9A2VM-FIH	AMD® 780V	Beta BIOS(A7501AMS.153)
KA780VM	AMD® 780V	Beta BIOS(A7549AMS.111)
K9A2 Neo-F	AMD® 770	Beta BIOS(A7388AMST.185)
K9A2 Neo2	AMD® 770	Beta BIOS(A7388AMS.713T)
K9N2 Diamond	NVIDIA nForce® 780a SLI	Beta BIOS(A7375NMS.221T)
K9N2 SLI Platinum	NVIDIA nForce® 750a SLI	Beta BIOS(A7374NMS.331T)
K9N2 Zilent	NVIDIA nForce® 750a SLI	Beta BIOS(A7374NMS.331T)



SILVERSTONE SFX NAPAJANJE

SilverStone otkriva svoje najnovije napajanje oznake ST45SF, koje se može koristiti u minijaturnim HTPC i small-form factor kućištima jer je napravljeno u SFX formatu. Takođe, u pakovanju se dobija i odgovarajući adapter, pa se može upotrebljavati i u standardnim ATX kućištima. Ovo kompaktno napajanje dimenzija je 125 x 63,5 x 100 mm i teži oko 1 kg, a pritom nosi sertifikat 80 Plus Bronze, što znači da ima efikasnost do 85%. Ovo napajanje može da isporuči do 450 W snage, hladi se 80-milimetarskim ventilatorom koji proizvodi buku od najviše 18 dBA, ima predviđeni radni vek od 100 hiljada časova i u prodaji će koštati nešto manje od 60 evra.



VIA PREDSTAVLJA NOVI KOMPAKTNI RAČUNAR

VIA Technologies predstavila je novi kompaktni barebone računar ARTiGO A1100, zasnovan na ploči pico-ITX formata i bez ventilatorskog hlađenja, što ga može učiniti jako atraktivnim za razne primene. Ovaj računar dimenzija je svega 146 x 52 x 99 mm, teži 600 grama i koristi ploču sa VX855 čipsetom. Tu su i Nano procesor na 1,2 GHz, integrisana grafika Chrome9 sa podrškom za reprodukciju HD videa, kao i gigabitni LAN, HDMI i D-Sub izlaz, 5.1 zvuk i opciono Wi-Fi. VIA kaže da se ovaj računar može koristiti kao kućni server, uređaj za streamovanje multimedije ili za video nadzor, a ARTiGO A1100 trenutno je dostupan za naručivanje po ceni od 199 dolara. Isporuka bi trebalo da krene tokom sledećeg meseca.

SAMSUNG NAJAVIO 20-NANOMETARSKE NAND ČIPOVE

Samsung objavljuje početak proizvodnje prvih 20-nanometarskih NAND memorijskih čipova namenjenih upotrebi u SD (Secure Digital) memorijskim karticama i embedded uređajima. Kompanija kaže da će predstavljanje 32-gigabitnih (4 GB) čipova ponudu rešenja za smart telefone i memorijske kartice učiniti značajno atraktivnijom. Isporuka uzoraka 20-nanometarskih NAND čipova već je krenula, proizvodnja će se pojačati do kraja godine, a memorijske kartice zasnovane na ovim čipovima kretaće se po svom kapacitetu od 4 do 64 GB. Samsung je prošle godine predstavio 30-nanometarske čipove, a već sada kaže za 20-nanometarske da su 50% isplativiji za proizvodnju. SD kartice kapaciteta 8 i više GB sa ovim čipovima trebalo bi da su 30% brže od 30-nanometarskih.

APPLE IS SO IN 2005



Iako je prvobitno trebalo da izađe ovog meseca u Americi, novi Apple iPad koji poseduje i Wi-Fi i 3G povezivost biće zvanično izbačen na tom tržištu tek 7. maja, što je tri nedelje dodatnog čekanja za sve koji su preorderovali ovu varijantu. Kupci na ostalim tržištima su u još gorem položaju, pošto ovakav iPad na njih stiže najranije krajem maja. Sa prilično visokom cenom od 629, 729 i 829 dolara za modele od 16, 32 i 64 GB, iPad sa Wi-Fijem i 3G-om ima iste specifikacije kao i model koji ima samo Wi-Fi (ne računajući, je li, i 3G povezivost). Tu je 9,7-inčni ekran sa podrškom za multi-touch, Apple A4 procesor na 1 GHz, ugrađeni akcelerometar, kompas, Bluetooth 2,1 i baterija koja drži do deset sati pri jednom punjenju (revolucionarno, nema šta, sve to ima i moj Sony Ericsson telefon od pre 5 godina – prim.ur.).

CORE I5-6810 I PENTIUM E5500

Intel širi svoju ponudu desktop procesora i predstavlja dva nova modela, 32-nanometarski Core i5-680 i 45-nanometarski Pentium E5500. Prvi radi na 3,6 GHz što ga čini najbržim dvojezgarcem za podnožje LGA 1156, ali je ujedno i najskuplji. Na količine od hiljadu komada, košta 294 dolara što je 10 dolara više od modela i5-670 na 3,46 GHz. Kao i svi ostali iz ove serije, i novi procesor izvršava 4 threada istovremeno, ima 4 MB deljene trećestepene keš memorije, integrisano grafičko jezgro i potrošnju do 73 W. Što se tiče novog Pentiuma E5500, radi se o modelu sa Core 2 jezgrom za podnožje LGA 775 i košta 75 dolara. Radi na frekvenciji od 2,8 GHz, ima dva jezgra, 2 MB drugostepene keš memorije i FSB magistralu na 800 MHz.



NOVI EEE PC

Kako izvori sa interneta saznaju iz najnovijih ASUSovih podnesaka američkoj FCC komisiji, ova kompanija sprema novi netbuk serije Eee PC 900, što je naročito interesantno uzevši u obzir da su dosadašnji modeli ove serije imali ekrane dijagonale 8,9 inča. Novi model Eee PC 900AX verovatno će biti zasnovan na platformi Pine Trail i koristiti Windows XP, što ga može učiniti jako pristupačnim. Nadamo se da ekran ipak neće biti ovako mali. Pored modela 900AX, ASUS sprema i dva nova Eee PC netbuka sa ekranima dijagonale 12 inča. I ovi modeli će verovatno biti zasnovani na Pine Trailu, mada nikakvih konkretnih detalja još uvek nema. Ipak, lepo je što Asus ne odustaje od izbacivanja pristupačnijih modela ovih netbukova.

HAF 922 LIMITED SERIES

Cooler Master je začinio svoju liniju PC kućišta ograničenom serijom crveno obojenih modela HAF 922. Ova kućišta su iznutra skroz u crnom, a umesto klasične rupičaste stranice tu je akrilni prozor koji može doprineti utisku (ako dovoljno dobro sredite enterijer kućišta). Ipak, zbog ovakve stranice, tu je i jedno mesto manje za ventilator. Pored ove promene u odnosu na klasični model HAF 922, specijalno izdanje se ne razlikuje u ostalim osobinama, pa je tu i dalje pet ležišta za 5,25-inčne drajvove, "šrafles" montaža uređaja, 200-milimetarski ventilator na prednjem panelu i 120-milimetarski na zadnjem. Kućište se može preorderovati isključivo slanjem e-maila sa imenom, adresom i ostalim kontaktima na store@coolermaster.com, i košta 150 dolara ne uključujući troškove transporta (pretpostavljamo da ne šalju u jugoistočnu Evropu).



iPADANJE

Izraelske vlasti blokirale su unošenje Appleovih iPad-ova u zemlju, pa će svi putnici koji pokušaju da ga unesu biti u tome sprečeni. Navodno, iPad-ova Wi-Fi podešavanja po američkim standardima mogu ometati signal i usluge izraelskog wirelessa i tako onemogućiti korišćenje Wi-Fi mreža na tamošnjim uređajima. Posetioci koji pokušaju da unesu iPad u zemlju, moći će da ga pokupe na izlasku, ali do tada moraju plaćati takse za čuvanje uređaja na granici. Apple se još nije oglasio zvaničnim komentarom, ali sigurno nije zadovoljan ovakvim razvojem događaja. Inače, isporuka iPad-ova na svetskim tržištima kasni mesec dana zbog neverovatne potražnje na američkom tržištu, gde je Apple prijavio 300 hiljada prodatih komada u toku prvog vikenda, i 500 hiljada u toku prve nedelje prodaje.

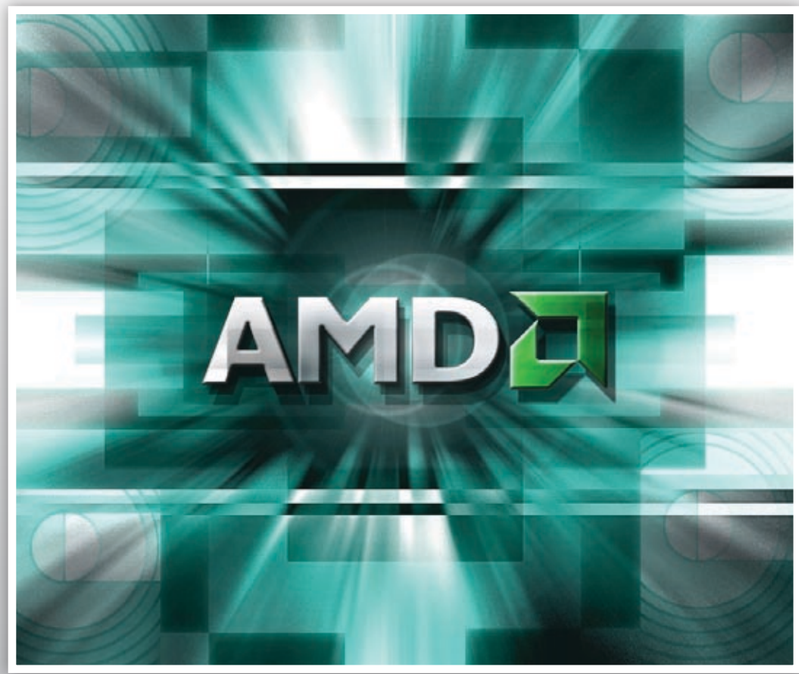


FULL SIZE HD 5450

Club 3D sprema treću po redu grafičku karticu svoje pasivno hlađene serije "Noiseless Edition". Novi model je Radeon HD 5450, koji u njihovoj izvedbi ima štampanu ploču pune veličine, naspram niskoprofilnog modela koji je AMD originalno predstavio pre nekoliko meseci. Kartica koristi hladnjak koji neće zauzeti i susedni slot, dok je ostatak specifikacija standardan i uključuje GPU na 650 MHz za 80 Stream procesora, 512 MB DDR3 memorije preko 64-bitne magistrale, i D-Sub, DVI i HDMI izlaze. Kompanija nije najavila cenu ovog modela, ali će se ona najverovatnije kretati između 40 i 50 evra.

AMD IZAŠAO IZ MINUSA

AMD je završio dvanaestomesečni niz poslovanja sa gubicima, pa je u prvom tromesečju ove godine uspeo da ostvari profit od 257 miliona dolara. Zarada u tom kvartalu iznosila je 1,57 milijardi, što je, interesantno, manje od 1,65 milijardi u poslednjem kvartalu prošle godine, što analitičari objašnjavaju standardnim trendovima na početku godine. Predsednik AMD-a Dirk Meyer kaže da je za uspeh najznačajniji trud koji je kompanija u prošloj godini uložila u razvoj nove serverske platforme i DirectX 11 linije grafičkih kartica, kao i pravovremenim isporukama nove laptop platforme sledeće generacije. Zanimljivo je da AMD predviđa manju zaradu u drugom kvartalu ove godine.



EH TE PRETRAGE...

Sve one fine statistike koje dobijate kad čekirate posetu vašeg sajta ne mogu ni prići upitima putem kojih ljudi dolaze na vaš sajt. Stvarno tu ima koječega, a u suštini je glavno videti šta je to ljude interesovalo kada su nešto pretraživali.

Recimo, „zajebancija slika“. Šta ovo uopšte znači? Ili recimo, „šalteruša“ . Šta čovek hoće da sazna kada ovo upiše u pretragu? Ili na primer „žickanje“. Jel bi tu trebalo da korisnik nađe nekakve studije u žickanju na primer? „Trake za pit bul“, recimo za ljude koji su nepismeni, ali imaju pit bula.

„Štrikanje čarapa“ je takođe pohvalno kao upit, znači da mladi žele da nauče ovaj vredni zanat, zajedno uz „prodavnica vunice beograd“. Ali možda ne baš svi, jer neki hoće da saznaju „šta pametno raditi u slobodno vreme“. Ili, neki misle da Google može da im kaže šta se dešava kod njih u kući – „šta sve ima na videu?“. Pošto postoji i onaj koji nije za gledanje, ljudi hoće i „snimak arkanovog ubistva za gledanje“. A kad ne znate kako se neko zove, onda tražite „slike Filipa Kaprićoze“.

Možete da i vi upitate recimo „Pjesma da se rimuje sa domaćim životinjama“, a tu je i neki optimista – „apple na bežanijskoj kosi“. „Puno super marijo“, ovo bih voleo znati šta treba da simboliše, ali znam šta znači „besplatni super mario crtani na srpskom“. Neko se suviše uživeo u Bioshock pa traži „cene splajsera“. „Kako smanjiti nosivost kombija“ – što bi neko ovo uopšte voleo da zna?

Pa onda pak na jednom drugom sajtu postoje upiti kao što su – „baja knindža kakvu školu ima završenu“, „kako se šetaju skroz gole žene“, ili „kako se zove igrica za sps1 sa prasićima“. Tu su i „igrice za decu od 3 do 103 godine“ ili na primer „pit bul mi mlatara glavom“ (ovaj je sad već postao legendaran).

Imate i vi svoj sajt? Pogledajte upite, pošaljite nam ih, objavićemo!





CANON PREDSTAVIO KAMKORDERE SA MPEG-2 FULL HD KODEKOM

Canon je predstavio dve profesionalne ručne video kamere XF305 i XF300, prve koje koriste novi, nedavno usvojeni kodek MPEG-2 Full HD (4:2:2) za snimanje. Nov sistem kamere ima Canon-ov HD Video objektiv L serije, sistem 3CMOS senzora i naprednu DIGIC DV III obradu. MPEG-2 Full HD video snima se kao fajl standardnog formata MXF (Material eXchange Format) na kompaktne memorijske kartice pri brzini od 50Mbps i bogatom 4:2:2 uzorkovanju boje, tako snimajući više informacije za postprodukciju u softverskim paketima kompanija Adobe, Apple, Avid i Grass Valley. Video zapisi će se na novim XF kamkorderima snimati direktno na kompaktne fleš kartice (CF), a za lakše manipulisanje snimcima, oba modela imaju Canon-ov softver "XF Utility" za PC i Mac računare. Canon objektivi su već favorit većina emitera, obezbeđuju izvanrednu rezoluciju, kontrast i malim odstupanjima boje. Novi XF305 i XF300 imaju HD Video objektiv iz L serije, širokog ugla 29.3 mm sa maksimalnom brzinom blende (F1.6) i uvećanjem 18 puta što pruža zapanjujuće performanse.



POWERCOLOR SPREMIO RADEON HD 5870 PCS++

PowerColor je napravio PCS++ verziju Radeona HD 5870, sa 1600 Stream procesora, 256-bitnom magistralom i frekvencijama od 950 MHz za GPU (850 na AMD-ovom referentnom modelu) i 4800 MHz za gigabajt GDDR5 memorije. Od izlaza tu su dva DVI-ja, HDMI i DisplayPort, kao i dvoslotni kuler sa jednim 92-milimetarskim ventilatorom koji proizvodi buku nižu od 30 dBA, i četiri toplotne cevi, što zajedno ostvaruje temperaturu do 15 stepeni nižu od AMD-ovog kulera. Predsednik TUL korporacije u čijem je vlasništvu brend PowerColor kaže da ova kartica ostvaruje performanse na stabilnim visokim frekvencijama za koje bi korisnici standardnih kartica morali da ulože vreme u ispitivanje stabilnosti, pa će sa novim PCS++ modelom uživati u trenutnim visokim i stabilnim frekvencijama. PCS++ HD 5870 trebalo bi da krenuo u prodaju krajem aprila po ceni od 449 dolara.

ASUS-OV RADEON HD 5870 OVERKLOKOVAN NA 1525 MHZ

Dvojac sa foruma XtremeSystems, Elmor i Kinc, uspeo je da overkloku-je grafički procesor ASUS-ovog Radeona HD 5870 Matrix sa njegovih 894 MHz (850 na AMD-ovom referentnom modelu) na neverovatnih 1525 MHz. Memorija je podignuta na 1,3 GHz (efektivno 4,9 GHz), ali to nije ni izbliza uspeh kao onaj ostvaren sa GPU-om. Kartica nije dogurala do ovolike frekvencije samo za slikanje, već je na 1500 MHz bila potpuno stabilna i uspela da izvrti 3D testove. Ostatak računara činio je Intel Core i7 980X Extreme na 4,49 GHz pri naponu od 1,52 V, zatim ploča ASUS Rampage III Extreme, 6 GB Corsair Dominator GTX DDR3 memorije i Antec napajanje od 1200 W.



17 INČNI 3D LAPTOP

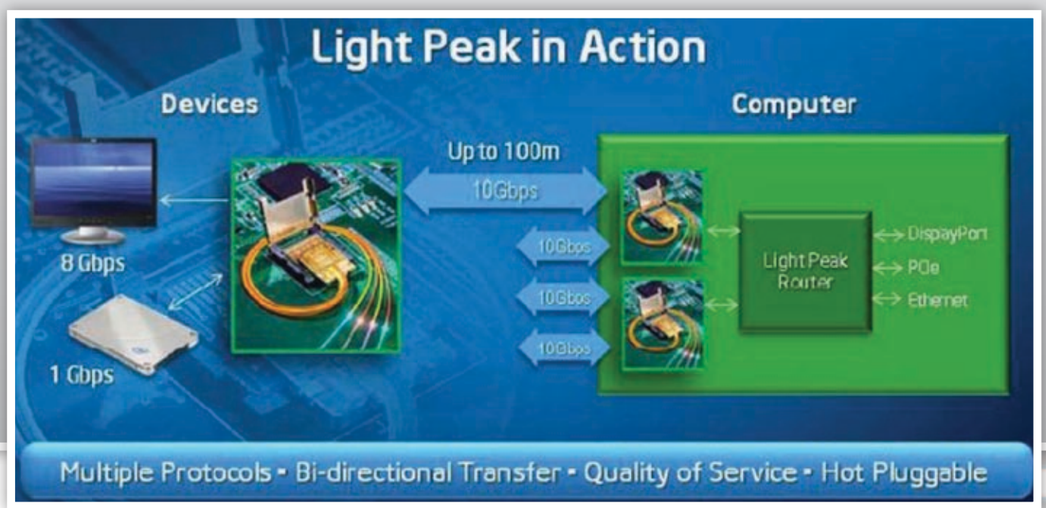
Nakon prvog 15-inčnog laptopa sa 3D ekranom zvanog G51J-3D, ASUS sprema i novi model sa 17-inčnim ekranom, kažu izvori iz kompanija CMI (Chimei Innolux Corporation), Samsung i LG Display. Ove tri kompanije su trenutno u pregovorima oko isporuke ekrana ASUS-u, koji je prošle godine planirao izlazak novog modela za početak 2010. Po novim informacijama, novi model trebalo bi da se pojavi na leto. CMI već ima dosta iskustava sa isporukom 3D panela za monitore, ali su i LG Display i Samsung odnedavno počeli sa masovnom proizvodnjom ovakvih panela. Izvori kažu da će ASUS-ova odluka biti zasnovana na tome ko će isporučiti najkvalitetnije panele. Što se tiče specifikacija, prošlogodišnje informacije kažu da bi novi laptop trebalo da ima ekran dijagonale 17,3 inča, a unutra bi se nalazili Intel Core i7, GeForce GTS 160M, 4 GB RAM-a i dva diska od 320 GB. Ipak, specifikacije će se najverovatnije promeniti do zvanične najave ovog računara, ali verovatno ne drastično.

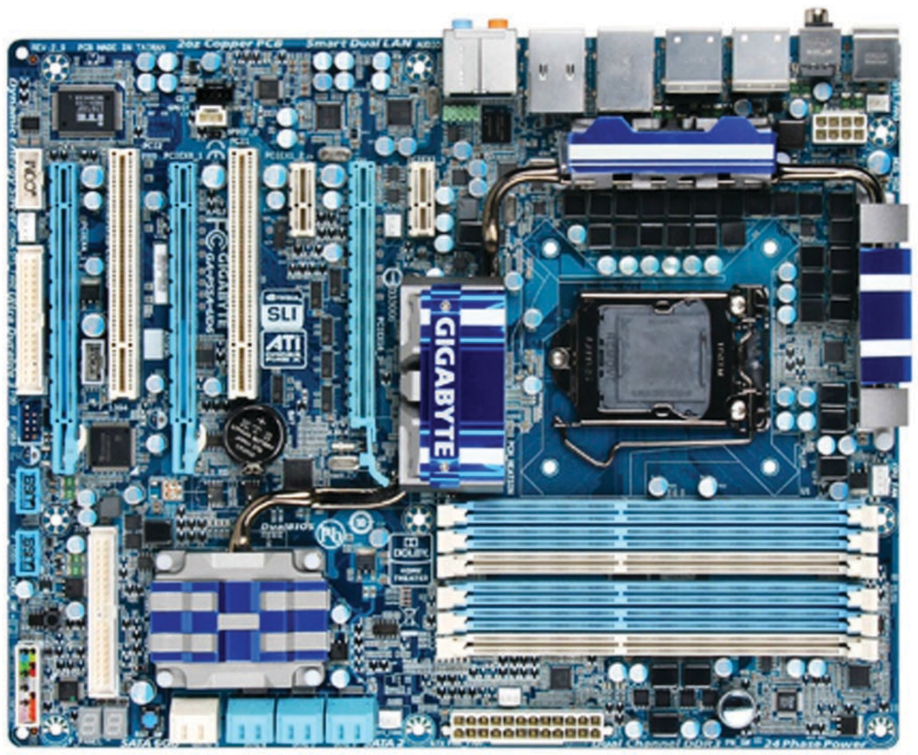
HP COMPAQ CQ1 NET-TOP IZAŠAO RANIJE NEGO ŠTO JE OČEKIVANO

HP je izbacio svoj novi net-top Compaq Presario CQ1 nešto ranije nego što je očekivano. Ovaj all-in-one računar sadrži jednojezgarni Intel Atom na 1,66 GHz i integrisano jezgro Intel GMA 3150, koje prikazuje sliku na ugrađenom 18,5-inčnom ekranu rezolucije 1366x768 tačaka. Ugrađeno je gigabajt RAM memorije, ali je ona proširiva do ukupno 4 GB. Tu je i jedan disk od 160 GB na 7200 obrtaja na koji je preinstaliran Windows XP Home Edition, a za optiku brine se DVD snimač. Ostatak čine Wi-Fi, web kamera, mikrofon, stereo zvučnici, čak osam USB portova i čitač šest formata memorijskih kartica. Cena model CQ1-1020 iznosi oko 430 dolara.

INTEL PRESKAČE USB 3.0, IDE DIREKTNO NA LIGHT PEAK

Odsustvo podrške za USB 3.0 u novim Intelovim čipsetovima signal je da će kompanija možda preskočiti ovaj standard, pošto se USB 3.0 može izvesti pomoću odvojenih kontrolera, i fokusirati se na optičku tehnologiju. Intel već uveliko promoviše tehnologiju Light Peak koja bi trebalo da obezbedi brzine transfera između 10 i 100 gigabita u sekundi, a otkrivena je prošle godine i biće dostupna proizvođačima tokom ove godine. Prvi uređaji koji će je koristiti očekuju se početkom 2011. Kevin Kahn iz Intela govorio je o ovoj tehnologiji na Intel Developer Forumu u Pekingu, gde je demonstriran rad laptopa sa tankim Light Peak kablom. Prototip interfejsa radio je preko specijalnog adaptera za USB 3.0 port, a Kevin je izjavio da se veličina ovog priključka može značajno smanjiti, što je dobra vest za buduće prenosne uređaje. Kevin je rekao i da Light Peak nije izmišljen da bi se takmičio sa USB-om 3.0, već će ove tehnologije moći da funkcionišu paralelno, pošto USB protokol može da funkcioniše i preko Light Peak kabla. Cilj je da "Light Peak bude poslednji kabl koji će korisniku zatrebati".





MSI SPREMA JEFTINIJE PLOČE SA ČIPOM HYDRA

Za kraj ovog tromesečja MSI sprema dve nove ploče sa čipom Hydra. Novi modeli su 870A-GD60 Hydra, prikazana na CeBIT-u, i P55A Hydra. P55A Hydra koristi Hi-C oklopljene kondenzatore samo oko procesorskog podnožja i naponske sekcije, a umesto tri PCI Express slota, na ovoj ploči nalaze se dva, sa podrškom za CrossFire, SLI i X-mode (Nvidia + AMD GPU). Nova ploča poseduje i APS (Active Phase Switching) tehnologiju, DrMOS naponsku sekciju i OC Genie za automatski overklok. Tu su još četiri DDR3 slota za memoriju, dva SATA 6 Gbps i dva USB 3.0 konektora, kao i Power, Reset i Clear CMOS tasteri. Cena nije otkrivena, ali pretpostavljamo da će iznositi manje od 300 evra.

NOVI JETFLASH 330 USB DRAJVOVI IZ TRANSCENDA

Transcend je predstavio najnoviji dodatak svojoj seriji "V" USB flash drajvova, familiju JetFlash 330. Nju čine modeli od 4, 8 i 16 GB, dimenzija 60 x 18,8 x 8,6 mm i mase tek 8,5 grama. Drajvovi koriste USB 2.0 interfejs i ostvaruju maksimalne brzine čitanja i pisanja od 15, odnosno 7 MB/s (za modele od 8 i 16 GB). Novi drajvovi podržavaju i Windowsovu funkciju ReadyBoost, a izlazak se očekuje u toku narednih nedelja. Garancija traje sve dok traje podrška za ove modele, a cena nije otkrivena.

ASUS – CROSSHAIR IV FORMULA

ASUS je predstavio Crosshair IV Formula, novu ploču za AMD procesore kao deo svoje high-end serije Republic of Gamers. Crosshair IV Formula može se pohvaliti tehnologijom ASUS Core Unlocker, koja omogućava jednostavno otključavanje jezgara na Athlon II X3 i Phenom II X2/X3 procesorima, a tu je i najnovija verzija Turbo Key-a II za jednostavan automatski overklok. Ploča stiže u crno-crvenoj kolornoj šemi i kvalitetnim rashladnim sistemom. Poseduje SATA 6 Gbps i USB 3.0 kontrolere, sadrži SupremeFX X-Fi zvučni sistem sa podrškom za EAX 4.0, a cena nije otkrivena mada se očekuje da neće biti preterano visoka (u poređenju sa pločama za Intel iz serije Republic of Gamers).



tesliks

XXI VEK

JOŠ UVEK NEMATE INTERNET PREZENTACIJU?



WWW.TESLIKS.RS
011 38 61 064
065 67 66 167
OHRIDSKA 15, 11000 BEOGRAD

FLASH!

SINGULARITY POTVRĐEN (OPET)



Već neko vreme odlagani FPS, Singularity je najzad potvrđen od strane Activisiona da će se pojaviti 29-og Juna ove godine. Mada iako je ovaj naslov trebalo da se pojavi pre pola godine u već zastareloj 2009oj, zapita se čovek da li će ovoga puta biti bolje i da li će se pojaviti stvarno 29og Juna (a u Activisionu se kunu da hoće).

U svakom slučaju, Singularity, FPS koji savija vreme i šetaće vas napred i nazad kroz vreme zvuči kao fina zabava u FPS žanru. Pa ko dočeka, pričaće (i igraće).



STARCRAFT II BETA

U svim regionima koje pokriva GameStop.com će biti dostupni StarCraft II beta ključevi za sve one koji preorderuju igru. A pošto naručite igru i podignete beta ključ, nemoguće je otkazati porudžbinu (što je u slučaju SC II nezamislivo, da neko otkaže). Ključevi će biti dostupni već narednog dana od slanja narudžbine, a cela promocija će važiti i za regularne i za collector's edicije StarCraft II.

BLIZZARD TRENIRA STROGOĆU



Blizzard je krajem Aprila odradio veliku (najveću) čistku na svojim serverima i banovao čak 320.000 korisnika i igrača Warcrafta i Diabla. Zašto? Pa naravno, regulrani ljubitelji fer pleja nisu dirani, ali cheateri i ostale podgrupe te vrste igrača su dobili crveni karton u jednoj od najvećih čistki ovakve vrste.



MVSC 3

Capcom je finalno potvrdio da će na proleće sledeće godine izaći Marvel vs. Capcom 3. Nastavak koji posle ravno deset godina treba da unese nov život u već i ovako popularnu franšizu. A MvsC3 će doneti i pregršt novih likova, što iz Capcom sveta, što iz Marvel univerzuma koji su nastali (ili su jednostavno postali kulji u zadnjih deset godina), a nisu bili u Marvel vs. Capcom 2.

Novi likovi ili ne, jedno je sigurno, po ugledu na Street Fighter IV koji je vratio 2D tuče među narod i osvojio srca (konzole, PCjeve) mnogih, zagarantovano će i Marvel vs. Capcom 3 biti jedna opaka tabačina koja će pružiti obilje zabave.



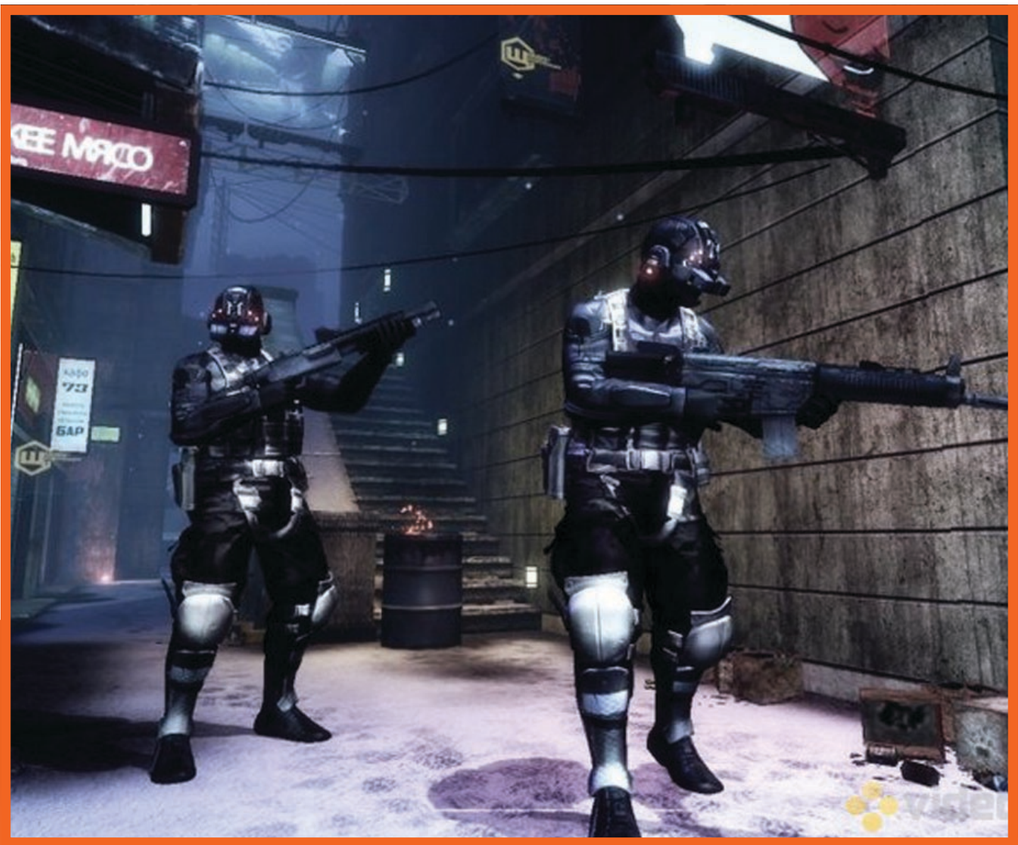
TALES OF FANTASY

MMORPG bez pretplate, Tales of Fantasy je započeo svoj beta stadijum. Zatvorena beta je počela sa događajem nazvanim Crouching Tiger, Hidden Dragon (..da, to što piše..) koji će trajati od 19og Aprila do 14og Maja. Tokom samog događaja, članovi će biti rangirani po levelima na oficijelnoj tabeli, koja će biti osvežavana svakog petka i tako sve do kraja događaja.

RIP LIVE

U sredu 14og Aprila je bio poslednji dan poznatog Live online multiplejer servisa za XBox, jer su Bungie i ekipa odlučili da je vreme da se Live privede kraju i ukine. Tom prilikom je i organizovan HALO 2 party, a svi igrači koji su prisustvovali istom i koji su imali isti nalog za Live i za XBox 360 dobiće neke preview HALO: Reach parafrenalije. Kako u Bungieu navode, potrudili su se da cela fešta ode uz jedno veliko BANG.





LUDILO RATA

Blacklight: Tango Down, nadolazeći downloadibilni FPS iz studija Zombie je najavljen za ovo leto, a navodno sa sobom donosi kooperativne misije za do četiri igrača. Igru će pokretati Unreal 3 engine, a igrači će osvajati XP poene kojima će moći da nadograđuju svoje likove i otključavaju nova oružija.

A evo i najsvežijeg trejlera da vas malo naloži - **http://bit.ly/brj8pw**

EVE ONLINE TYRANNIS

Da iščekivanje novog mega apdejta za EVE Online, nazvanog Tyrannis prođe brže, momci n devojke iz CCP-a su pustili par preview skrinšotova i još po koju informaciju vezanu za događaj. Tyrannis će igrače strefiti 18og Maja, a do tada, utolite glad ovde - **http://bit.ly/bKr85x**



HOMM ONLINE CLOSED BETA POČINJE

Početkom Maja meseca počinje zatvoreno beta testiranje Heroes of Might and Magic Online, a trenutno se primaju prijave za isto. HoMM Online se razvija od strane kineskih developera u TQ Digital, a kako najavljuju, sama igra će sadržavati klasične elemente HoMM III i poboljšanu grafiku kao što je u HoMM V. Fokus gejmpleja će biti na strateškom planiranju i taktici dok će igrači moći da se druže i razvijaju svoje priče.



Iako ima još bar mesec dana do pojavljivanja Rockstarove igre Red Dead Redemption u međuvremenu se pojavila i aplikacija za Facebook koja ujedno služi i kao reklama i preview igre. Verzija za Facebook dozvoljava igraču da bira svog lika između tri klase, Fast Hands, Outlaw i Sharpshooter. Naravno, svaka klasa ima svoje prednosti i mane, pa tako Outlaw ima jačinu, Fast Hands brzinu, a Sharpshooter preciznost, što i sami nazivi klasa govore. Poenta je izbiti u sam vrh liste koju čine ostali igrači širom sveta i izboriti se za titulu najopakijeg revolveraša. Jedini zahtev je da imate Facebook nalog, a igru možete isprobati na - **http://bit.ly/amE2PH**

SERIOUS SAM HD

Sa Steam-a najavljuju izlazak obećanog demoa za Serious Sam HD: The First Encounter, Devolver Digital-ovu preradu čuvene old-school pucačine hrvatskog Croteam-a.

"Nabavi demo i vrati se u prošlost u "visokoj rezoluciji" kao legendarni Sam 'Serious', gde ćeš se zaputiti u antički Egipat, u borbu sa nadmoćnim snagama nama već poznatog ozloglašenog "zloće" Mental-a i sirijske vojske. Više na - **http://bit.ly/1myXVE**





DRM KREKOVAN

Kako na CNET-u navode, Ubisoftova DRM zaštita za novije PC naslove kao što je Assassin's Creed II, koja zahteva konstantnu internet konekciju, a samim tim i original igru je razbijena. Mada, zanimljivo je da Ubisoft i dalje negira celu stvar još od prošle izjave ovog tipa, a CNET je ipak ozbiljan sajt, tako da je samo pitanje vremena kada će i Ubisoft javno istupiti povodom ovoga.

THE PASSING

Krajem Aprila je izašao dugo očekivani DLC za Left4Dead 2 pod imenom The Passing. On sa sobom donosi dosta zanimljivosti i modova kao što su "Mutations" i možda najzanimljivije, susret novih preživelih sa herojima prvog dela ove odlične multiplejer zabave. Više o novom DLC-u i stvarima koje donosi možete pročitati u L4D2 zvaničnom blogu na - http://bit.ly/9MC4zC



BRITANSKI HUMOR, KOJI VOLIMO

Evo jedne zanimljivosti, na sajtu GameStation.co.uk, poznatog britanskog retail servisa za prodaju igara, konzola itd. je nedavno dodata nova klauzula u Term & Agreements ugovor koji korisnik "potpisuje" pri nekakvoj transakciji. Naravno, ništa tu ne bi bilo zanimljivo, jer te stvari skoro niko i ne čita, ali upravo je u tome i caka. Naime, u klauzuli stoji da vi (korisnik/kupac) pristajanjem da na sve navedeno u tekstu, takođe prodajete svoju dušu (!?!?) GameStationu zauvek.

Sedam i nešto hiljada korisnika je tim putem zaveštala svoj besmrtni entitet ovom sajtu, a ni ne znajući za to. A iz GameStationa kažu kako su to dodali čisto da bi pokazali u još jednom (od mnogih) primeru da te ugovore niko ne čita. U pomenutom ugovoru postoji opcija da se navodna klauzula isključi tj. odštiklira ali je to uradilo malo preko 10% korisnika. Pošto je cela stvar bilo samo fore i primera radi, a ne ozbiljno, svi koji su "prodali svoju dušu", zauzvrat će dobiti vaučer na 5 funti, a GameStation će ih putem mail-a obavestiti da će taj deo ugovora biti poništen.

gamestat on

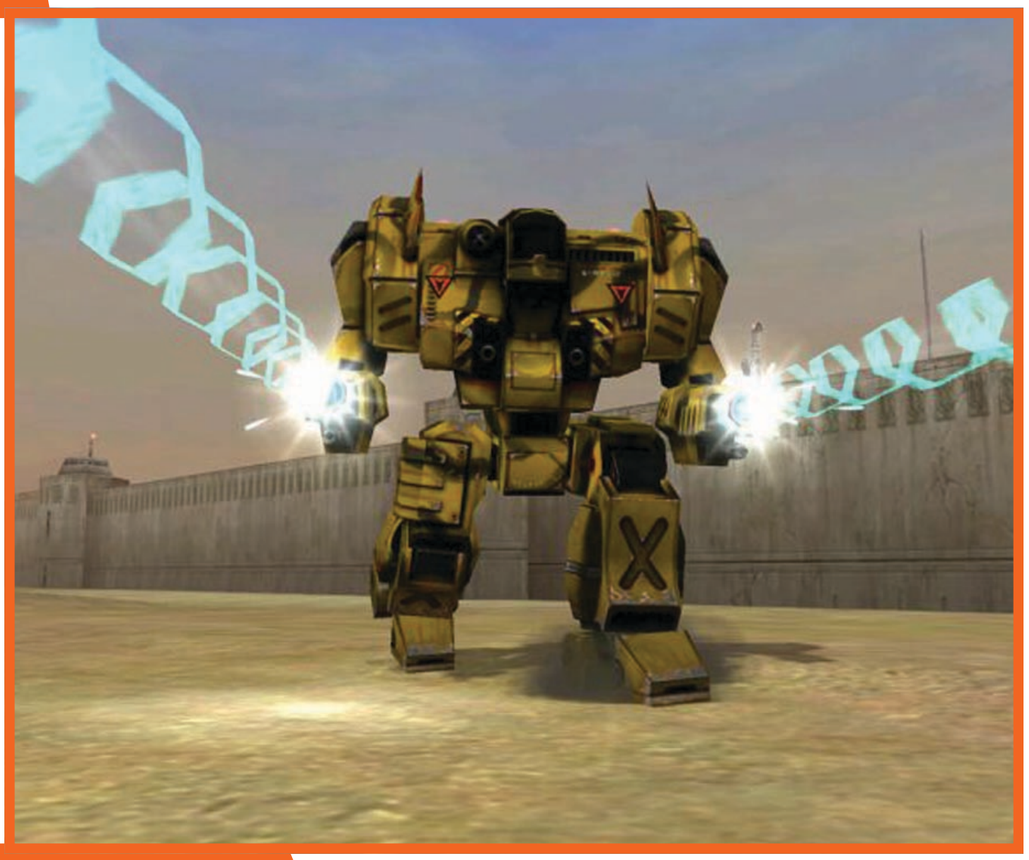
FALLOUT MMOG NAJZAD NA ČISTINI

Pravna borba između Bethesde i Interplay-a oko Fallout MMOG-a je najzad prestala. Bethesda je povukla tužbu, a samim tim je i ceo slučaj okončan. No, takođe kako navode iz Bethesde i kontratužba koju su podneli iz Interplay-a je takođe povučena kao deo međusobnog dogovora ove dve zaraćene strane u borbi oko Fallout MMOG. Što naravno znači da je put pred Fallout MMOG-om sad čist za dalji razvoj.



MECHWARRIOR 4 NAJZAD POTVRĐEN ZA DŽABE

Posle devet meseci od kada je najavljen, MechWarrior 4 u svom besplatnom obliku je aminovan od strane Majkrosofta. A izvođači radova tj. distributeri istog će biti MekTek. Kako iz MekTek Studios-a kažu,veoma su srećni i ponosni što će se ova igra biti najzad dostupna po njihovoj zamisli. Datum izlaska nije još potvrđen. A pored toga, planira se reboot cele MechWarrior franšize za PC i XBox 360 koju će raditi Piranha Games sa Unreal Engine 3.



Poštovani KlanRUR članovi, obezbedite brz i stalan pristup Internetu!

Iskoristite sve povoljnosti specijalne ponude za korišćenje EUnetADSL usluge!

Za uspešan start, za sve Vas obezbedjen je besplatan Setup, ADSL oprema potrebnu za povezivanje Vašeg računara na Internet, do 20 minuta besplatnih razgovora mesečno ka inostranstvu i kao specijalna pogodnost

15% popusta za izabrani EUnetADSL paket.

Procedura prijavljivanja i aktivacije EUnetADSL servisa je vrlo jednostavna.
Potrebno da popunite OnLine ADSL formular koji se nalazi na internet adresi:
www.EUnet.rs ili da pozovete EUnet operatere na 0800 300 400 i ostavite potrebne podatke i navedete Promotivni kod “KLANRUR” koji je definisan samo za ovu akciju.

Kako bi Vam pomogli u izboru, navešćemo Vam dva karakteristična EUnetADSL paketa.
Navedena je redovna cena, specijalna cena sa uračunatim popustom definisanim za Vas i ušteda.

EUnet ADSL paket	Redovna cena mesečne pretplate	Cena sa popustom za članove sa PDV-om	Ušteda na godišnjem nivou
Surf2, 1024 Kbps, sa protokom do 2 GB	1190 din.	1011 din.	2142 din.
Flat 1024 Kbps bez merenja protoka	1450 din.	1232 din.	2610 din.

Požurite! Akcija traje do 28. Februara 2010. godine.
Za više informacija i detalje ponude obratite se EUnet Prodavcu Miloš Runjo, tel. 011 3305655

KLAN RUR
www.klanrur.co.rs

KRAJ ENC 2010 KVALIFIKACIJA

Posle skoro dva meseca, poznate su sve reprezentacije koje će se takmičiti u glavnom delu ovog turnira. Po 6 timova u svakoj igri je to pravo steklo na osnovu učinka tokom prethodnih sezona, a ostalih 6 su se za to izbore preko kvalifikacija. Što se tiče naših timova, CS devojke su uspele da pobede Slovačku (2:1 u mapama) ali protiv Bugarske nisu imale mnogo šansi i rutinski su poražene (2:0 u mapama). Quakeri su bili na korak od plasmana u grupe, ali im se, nakon pobede nad Norvežanima, na putu isprečio Island. U Warcraft 3 smo otišli do kraja i prošli kvalifikacije. Posle Grčke je pala Velika Britanija (3:0), a u odlučujućem meču i Holandija (3:2), pa nas sada očekuju dueli sa Danskom, Finskom, Ukrajinom, Francuskom i Poljskom. Ako se uporedimo sa regionom, možemo reći da smo relativno uspešni. Od država iz "komšiluka" u igri su i dalje još samo Bugarska (Warcraft 3, FIFA i ženski CS) i Rumunija (ženski CS).

ASUS ENC
EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP

KODE5 – PRAVAC PERU!

Od najave nove sezone i nekolicine kvalifikacionih turnira, nije bilo puno informacija oko KODE5 za razliku od prošle godine kada nije bilo sedmice da se ne pojavi bar neka nova vest. Moskva je prethodne dve godine bila odličan domaćin finalnog turnira. Ipak, čelnici KODE5 su odlučili da je vreme za selidbu. I to, verujemo na iznenađenje mnogih, u Peru. Revolucionarni komitet KODE5 je kao razlog za to naveo sjajnu organizaciju regionalnog finala tokom prethodne sezone. Opet će se igrati samo CS 1.6, a detalji o broju ekipa koje će učestvovati i nagradnom fondu nisu saopšteni. Ceo događaj je planiran da se održi 3-5. decembra ove godine. O srpskim kvalifikacijama ni reči od strane lokalnog partnera, što verovatno znači da ih neće ni biti.

E-STARS SEUL 2010

Četvrti po redu e-Stars Seul biće održan od 13. do 15. avgusta ove godine u glavnom gradu Južne Koreje. Na događaju će biti zastupljene 2 igre – Warcraft 3 i Counter-Strike 1.6. Kao i prethodnih godina, o učesnicima će zajedno odlučiti organizatori i fanovi koji će imati priliku da glasaju koje ekipe i igrače bi voleli da vide. e-Stars će opet biti podeljen na 2 posebna turnira. Prvi je borba između Istoka i Zapada, čije će redove popuniti pozvani takmičari, a u drugom tzv. "King of the Game" će se ekipe međusobno takmičiti za titulu najboljeg. Organizatori najavljuju različite propratne događaje za posetioce, a predviđeno je i održavanje e-Stars samita na kome će učestvovati vodeći ljudi svetskog e-sporta.





OPET TI ARBALET TURNIRI . . .

Natus Vincere je posle Extreme Mastersa još jednom počistio najbolje svetske ekipe. Ovog puta na "domaćem terenu" u Kijevu, gde je održan Arbalet Best of 4 turnir sa ukupnim nagradnim fondom od 22.500 dolara. Pored Na'Vi, Arbalet je ugostio ekipe UNiTED, SK Gaming i fnatic. Ukrajinska ekipa se bukvalno prošetala do prvog mesta izgubivši samo 4 od 15 odigranih mapa. Drugo mesto osvojio je SK, a bronza je pripala fnatic-u.

Tek što se završio Best of 4, Arbalet je najavio novi turnir. Drugi po redu kup Evrope biće opet održan u Stokholmu. Trenutni šampion je švedski SK Gaming. Od 14. do 16. maja 16 ekipa će se nadmetati za ukupno 37.000 dolara. Među pozvanima su fnatic, MYM, mTw, a deo ekipa će učešće izboriti kroz regionalne Arbalet turnire na teritoriji ZND.





DEŠAVANJA IZ "LOKALA"

Nakon veoma aktivne 2009. godine, očekivalo se da broj turnira opadne, ali to nije slučaj. Najaktivnija je CS scena, gde maltene svakog vikenda bude održano neko takmičenje.

Na drugom turniru u Matrixu u Novom Sadu, pobedu je zasluženo odneo PlayMore. Ubedljivom igrom od prvog do poslednjeg meča čistili su sve pred sobom i vratili se kući sa 60 hiljada (dinara, naravno) u džepu. Drugo mesto je osvojio makedonski ENTiTY, a treće mix bratQ. Osim manjih problema sa HLTV, sve je proteklo u najboljem redu.

Najavljen je, a do izlaska ovog broja će biti završen, i Belle Amie turnir u Smederevskoj Palanci. 16 mesta, pristojan nagradni fond, dovoljno da se vodeće CS ekipe okupe još jednom.

U 3D Cafeu je završen veliki PES 2010 turnir sa 64 igrača. Prva nagrada je bila 500 evra, a pobednik je Stefan Milivojević koji je u finalu bio bolji od Bojana Krulja. Iz 3D-a stižu vesti o DotA turniru koji će biti održan 22. maja. Učešće iznosi 3500 dinara i sav novac od uplata ide u nagradni fond. Očekuje se barem 12 ekipa, u protivnom turnir neće biti ni održan.



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

AUTOR: Aleksandar Ilić



nVIDIA I BUDUĆNOST GEJMINGA

Iz prve ruke smo saznali kako nVIDIA menja budućnost gejminga i grafičkih procesora

Krajem Aprila, tačnije 21og je održana prva javna konferencija nVIDIA-e za Srbiju u Beogradskom Zira Hotelu, a mi smo bili tamo da vam iz prve ruke prenesemo kako nVIDIA zamišlja blisku budućnost u GPU.

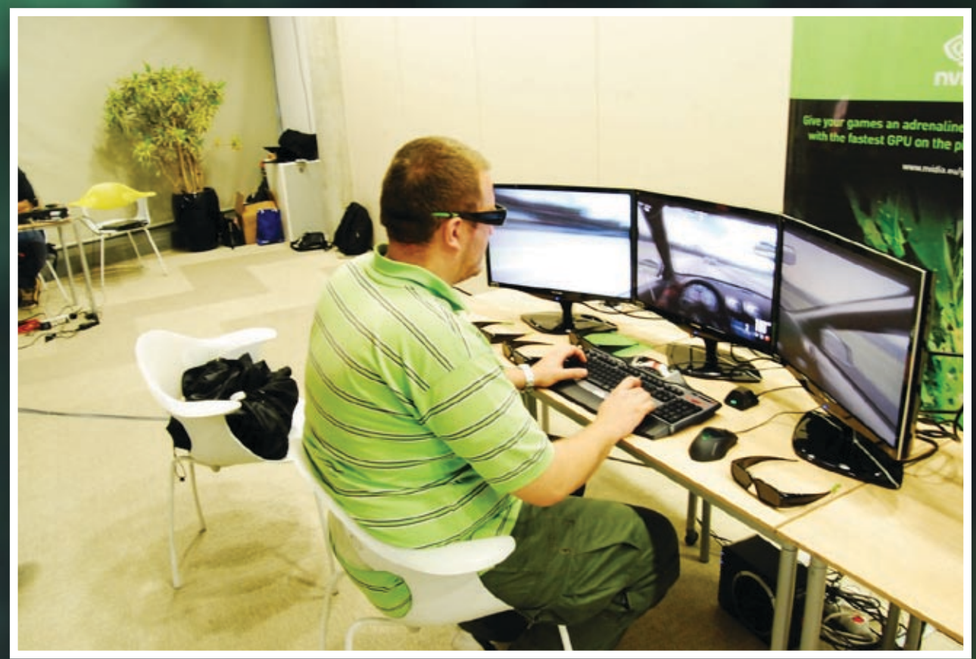
Cela fešta je počela veoma kežual, a domaćin nam je bio Igor Stanek, marketing menadžer nVIDIA-e za Centralnu i Istočnu Evropu. Odmah u startu smo već imali priliku da probamo par tehnologija u usponu. A možda najzanimljiva je bila životinja od mašine sa tri monitora za 3D igranje. Naravno, ta životinja je pokrenuta bila sa dve GTX 480 SLI kartice, Core i7 Extreme 965 na 3.2GHz, 6GB DDR3 memorije i sa 64 gigabajtnim SSD-om, a sve to je upakovano u zversko Antec 1200 kućište. Od igara na istoj smo videli i probali Metro 2033, NFS: Shift i Just Cause 2.

Nepotrebno je pomenuti da su sve tri igre, a Metro 2033 pogotovo, izgledale...pa...VAU ne bi bilo dovoljno. Ako se sećate kako je neko sigurno pokušao da vam opiše 3D doživljaj Avatar filma pre nego što ste ga odgledali, pa jednostavno, dok ne vidite, nećete znati. Još činjenica da je Avatar totalno bezveze film i bitni su samo zamorni 3D efekti u istom, a recimo Metro 2033 je za razliku od Avatara u svakom pogledu fenomenalan, onda možete misliti koji je to doživljaj.

Treba imati i na umu da ne poredimo 3D doživljaj filmova u bioskopu i video igara. Jer filmove gledate među gomilom ljudi, na (možda) ste lošem mestu u sali, buka, zamor očiju itd. A 3D igranje je nešto sasvim drugačije. Samim tim je najbolji primer upravo Metro 2033, igra koja je pravljena da iskoristi maksimalno svu novu tehnologiju (PhysX, CUDA, PolyMorph), pa tako i 3D vizuelno okruženje. Atmosfera Moskovskog, nuklearno ruiniranog metroa nikada nije izgledala realnije i jezivije, a sad sa 3D tehnologijom, imaćete zagarantovani srčani udar.

Nepotrebno je pomenuti da su sve tri igre, a Metro 2033 pogotovo, izgledale...pa... VAU ne bi bilo dovoljno.







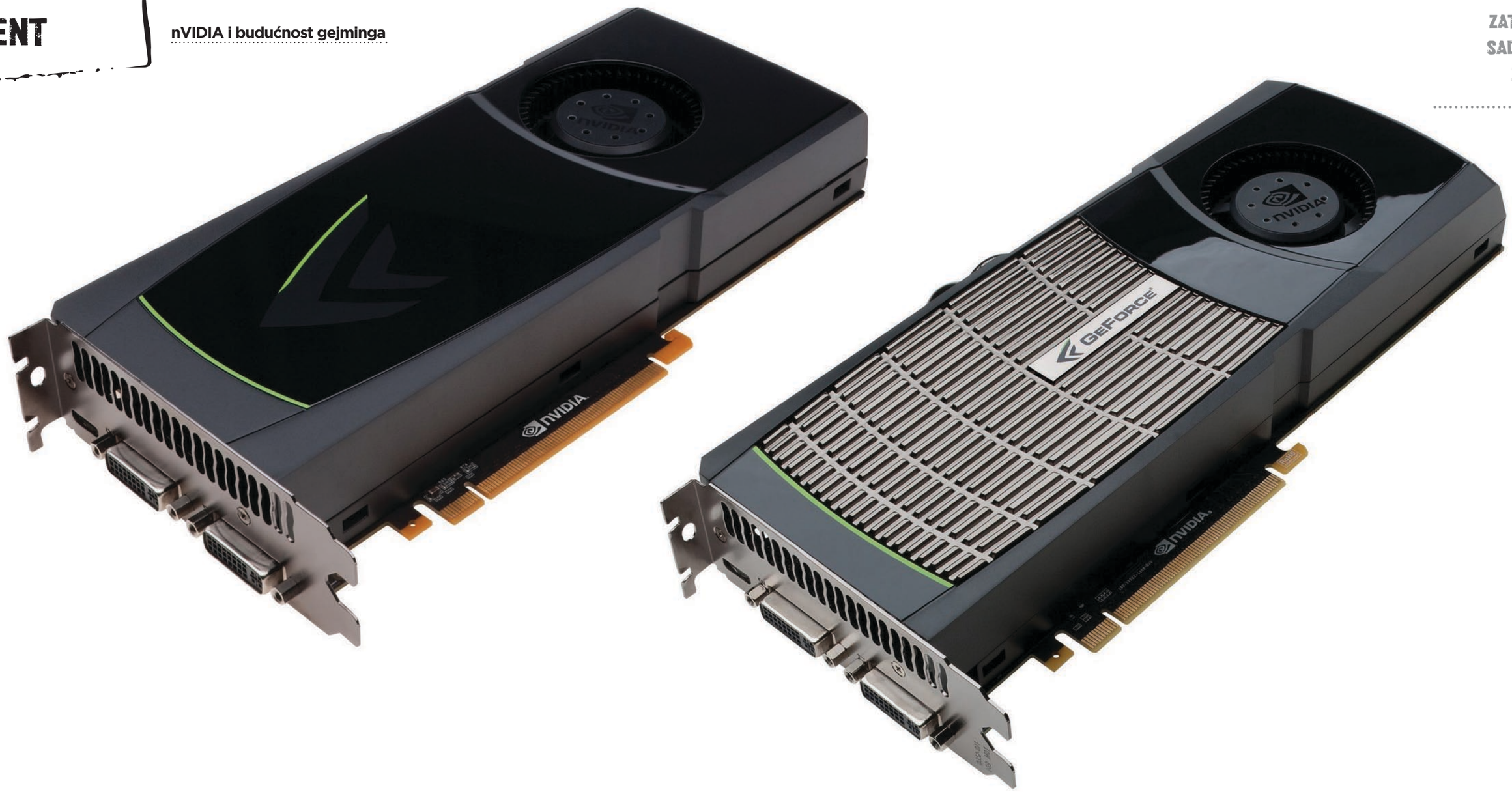
Pored tog čuda sa tri monitora, imali smo prilike da vidimo kako to izgleda na jednom monitoru i slično. Naravno, i dalje je impresivno. Opet, poenta cele prezentacije nije bio samo 3D Vision Surround, koji je bio samo deo programa (a opet bitan deo cele vizije budućeg gejminga). Veći fokus je ipak bačen na nove tehnologije koje nVIDIA razvija i planira da nam uskoro predstavi i neke koje su već tu. A pod tim mislimo na jednojezgarne GTX 480 (Tessellation Monster - kako je nVIDIA nadenula ime ovom GPU) i GTX 470 grafičke procesore koji su deo trenutno aktuelne FERMI serije GPU-ova. I naravno, sa tim, glavna reč na celoj konferenciji je bila – TESELACIJA. Ukratko, teselacija omogućava razvojnim timovima iz industrije igara povećanje kompleksnosti modela u igrama kako bi se postigao što vernijji prikaz virtualnog sveta.

Neke činjenice koje smo izvukli sa prezentacije, demoa i slajdšoua su da GeForce GTX 480 i GTX 470 grafički procesori donose mnoštvo novih gejming opcija, koje nikada do sada nisu bile viđene na PC-ju, uključujući i podršku za RealTime RayTracing i nVIDIA 3De Vision Surround za potpuno 3D igranje.

Pogotovo je obraćena pažnja na maksimalno iskorišćenje DirectX-a 11. Takođe, navedeno je da GTX 480 pruža 27% brže preformanse u odnosu na bilo koji GPU na tržištu, upravo među najnovijim DirectX 11 naslovima, kao što su Metro 2033, AvP i slični.

Takođe, navedeno je da GTX 480 pruža 27% brže preformanse u odnosu na bilo koji GPU na tržištu...

Uz igre, imali smo prilike i da pogledamo par tech demoa. Svaki demo je bio svojevrsna prezentacija za određenu tehnologiju. Mada, lično, nas

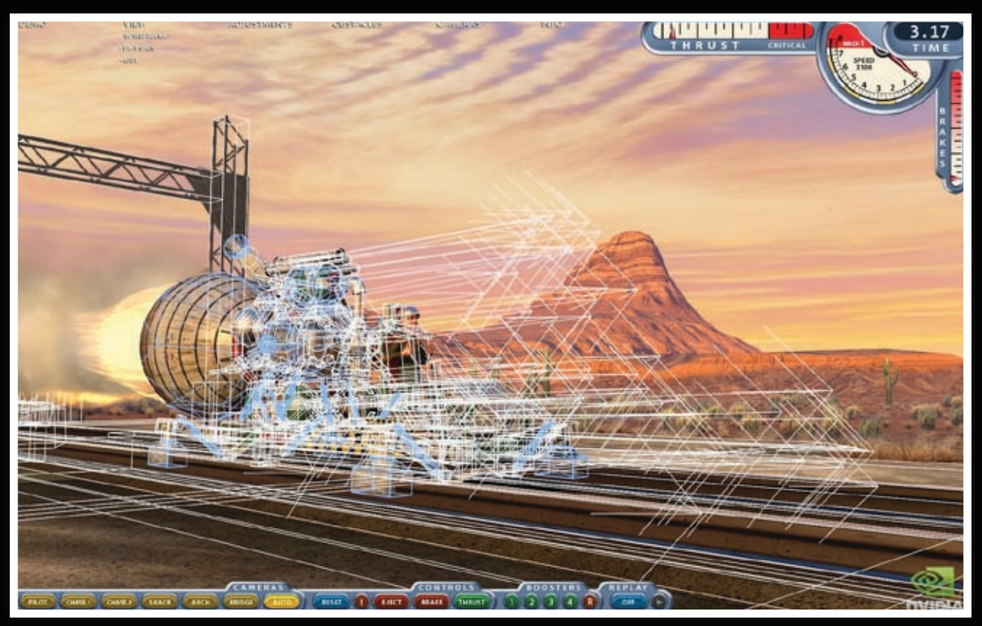






su najviše impresionirali realni prikaz vodenih površina, novi podslogan za ovu sezonu – CRANK THAT S#!T UP, talasanje kose virtuelnog modela, raznovrsnost svake stabljike trave, u stvari, sada kada sumiramo, ispostavilo se da smo ipak impresionirani svime. No, vodom ipak malo više od ostalog :D

Što se tiče GTX480 i GTX470 grafičkih procesora u Srbiji, a bogme i diljem naše zelene planete, kako je naš domaćin naveo tokom prezentacije: "Toliko su traženi i preorderovani da ih jednostavno nigde nema na lageru jer nVIDIA ne može da stigne da ih proizvede kolika je potražnja.". Cena karti je pomenuta tokom prezentacije ali greškom među slajdovima smo dobili cene u (Novim) Rumunskim lejama. No, malo matematike i dobijamo da je trenutna preporučena cena oko 450 evra za GTX480 i oko 100 evra manje za GTX470. Što realno, imajući u vidu koliko su određene komponente dostizale tokom godina, ovo je sasvim očekivana, fer cena za pogled u (blistavu) budućnost grafičkih procesora.



INTERVJU: Igor Stanek

Vrhunac naše posete je ipak bilo to što je naš domaćin, Igor Stanek, odvojio koji trenutak i bio je spreman da odgovori na par naših skromnih pitanja. Pa vam sada pružamo ovaj mini intervju da vidite šta čovek kaže ekskluzivno za PLAY! o svemu gore pomenutom.

PLAY!: Budući da je ovo prvi put da nVIDIA organizuje ovakav tip događaja u Srbiji, možete li nam reći kako će to uticati na krajnje korisnike?

I.S.: Pa, skoro smo izbacili modele 470 i 480, što za kranje korisnike znači da mogu da očekuju najviši nivo detalja do sada. Obe grafičke kartice su među najbržima na tržištu, a GTX480 je najbolja kartica koju danas možete kupiti. Tesselation Monster je usko povezan sa DirectX-om 11, i ja verujem da to može potpuno promeniti doživljaj igrača, jer je sada moguće prikazati detalje o kojima smo do sada samo sanjali. Danas smo prikazali demo igre Just Cause 2 i to u maksimalnoj rezoluciji i sa najvišim nivoom detalja, kao i sa tridesetdvostrukim (32x) anti-aliasingom.



PLAY!: Šta nam možete reći o FERMI tehnologiji i vašem novom grafičkom čipu?

I.S.: Fermi je naziv za arhitekturu čipa, a sam čip nazivamo GF100, jer je to čip koji ćemo koristiti na GeForce karticama, karticama za gejmere. FERMI ime je više vezano za naše Tesla i Quadro karte, a ne samo za gejming striktno. Ako malo bolje pogledamo, ovaj čip je više fokusiran za buduće igre. DirectX11, PhysX, 3D naočare, sve najnovije tehnologije na tržištu rade veoma glatko na ovim grafičkim kartama. Napravili smo ovu kartu specijalno za gejmere, jer smo mi pre svega kompanija koja se bavi gejmingom. Kasnili smo 6 meseci sa ovim proizvodom, ali mislim da smo opravdali to ovako snažnim čipom.

PLAY!: 3D, svakako jedna od bitnijih tema u IT svetu danas, možete li nam reći kako nVIDIA doprinosi na tom polju?

I.S.: 3D je svakako bitna stvar za nas. Mi smo sigurno jedna od najvećih kompanija koja gura 3D tehnologiju napred. Skoro smo prikazali 3D Vision Surround, što je zaista neverovatan način igranja igara sa visokim podešavanjima. Možete postaviti tri monitora, staviti 3D naočare i na taj način ste potpuno okruženi slikom, a za to vam treba high-end PC, i to je situacija u kojoj GTX480 sija u punom svetlu. Trudimo se da uvedemo 3D u svaku novu igru, sarađujemo sa developerima kako bi usvojili 3D u svoje igre, tako da već sada možete videti igre sa 3D Vision-om i sa READY oznakom, što znači da je igra testirana i u potpunosti pripremljena za 3D. Sa moje tačke gledišta, ako se sećate IMAX-a, iz bioskopa, svi su bili oduševljeni što mogu da vide sliku u 3D, a vi to sada možete u svojoj kući i u svojoj omiljenoj igri.



PLAY!: Hvala vam na intervjuu i nadamo se da ćemo vas uskoro opet videti u Srbiji.

I.S.: Hvala, takođe.



Digitalni SVET

Vaš vodič kroz domaće IT tržište

NA 18 TV STANICA ŠIROM SRBIJE

www.digitalnisvettv.com

AUTOR: Luka Zlatić





Yie Ar Kung-Fu
(Konami)

Ova igra, koja se prvo pojavila na arkadnim mašinama, a zatim je prerađena i za sve tadašnje (a i sadašnje – Xbox 360, 2007. godine) igračke sisteme, po mnogima nosi titulu naslova najzaslužnijeg za razvoj borilačkih igara. Glavni lik je Oolong, mladi borac koji mora da savlada određeni broj protivnika (11 u arkadnoj verziji, od pet do trinaest na ostalim platformama) kako bi poneo titulu velikog majstora borilačkih veština. Svaki (ok. skoro svaki) od protivnika nosi ime po oružiju koje koristi prilikom borbe – bili to šurikeni, mačevi, nunčake... Oolong se bori goloruk, a na raspolaganju su mu kombinacije udaraca rukom i nogom. Na kućnim računarima se pojavio i Yie Ar Kung-Fu 2, ali na automatima ne.

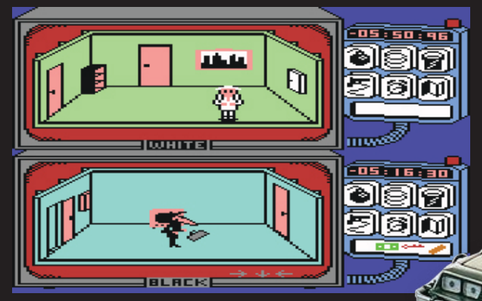




Way of the Exploding Fist
(Melbourne House)

Odlične borilačke igre ne dolaze samo iz zemlje izlazećeg sunca. Još jedan od hitova iz sredine osamdesetih godina prošlog veka bila je igra Way of the Exploding Fist. Sistem igre je unekoliko drugačiji od onog koji donosi Yie Ar Kung-Fu. Na raspolaganju igračima je samo jedno dugme za udarac, ali je i dalje moguće izvesti 16 različitih napada. Health bar je zamenjen yin-yang simbolima. Slab udarac donosi pola simbola, a jak uspešan napad donosi čitav simbol. Ovaj sistem bodovanja je, inače, preuzet iz pravih karate takmičenja. Nakon što se savladaju svi protivnici, potencijalnom majstoru karatea predstoji još jedan tekst – obaranje bika jednim udarcem. Ukoliko to uspete, zaista imate eksplozivnu pesnicu.





Spy vs. Spy
(First Star)

Čuveni strip Antonia Prohiasa – Spy vs. Spy je od 1961. objavljivan u još čuvenijem humorističkom magazinu MAD. Dvoboj dva špijuna, crnog i belog, koji na svojevrstan način predstavljaju hladni rat, je 1985. dospeo i na osmobitne računare. Špijuni se nalaze u ambasadi iz koje moraju da ukradu dokumente. Pritom, mogu da postavljaju zamke (kao u stripu) jedan drugom, ali i da se razračunaju licem u lice ako se nađu u blizini. Ono što je posebno oduševilo tadašnje igrače (pored humora i zamki) jeste mogućnost igre dva igrača jednog protiv drugog.





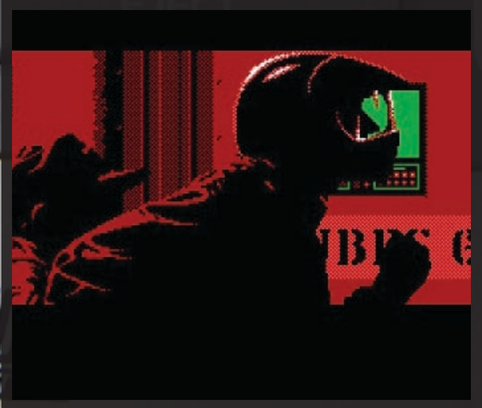






Wing Commander
(Origin Systems)

Na ovim stranicama smo već spominjali Wing Commander, ali ne prvu igru u serijalu koja je sada na redu. (eh, koliko je samo čudan ovaj put kroz vreme) Ideje koje je imao tvorac serijala – Chris Roberts se mogu svesti u dve rečenice: Napraviti atmosferu sličnu Star Wars filmovima; Upriličiti igračima Drugi svetski rat u svemiru. Zemaljska konfederacija je u ratu protiv mačkolikih Kilrathia. Igrač, u ulozi neimenovanog pilota ima ne baš lak zadatak da se bori protiv ovih zastrašujućih protivnika, dok se nalazi za komandama svoje letilice. U trenutku kada se pojavila, ova simulacija borbe svemirskih brodova je oduševila i kritiku i publiku. Ipak, X-Wing ju je nadmašio... Bar po popularnosti.





James Pond
(Electronic Arts)

Ko bi rekao da pošalica na račun jednog poznatog tajnog agenta može da izrodi odličnu platformsku igru? Pond, James Pond, je mutirana riba koja se zapošljava u službi Njenog veličanstva kako bi zaustavila zlog Dr. Maybe-a. Igrač, u ulozi ovog pomalo bizarnog tajnog agenta, treba da rešava zagonetke, preskače prepreke i zahvaljujući pištolju na balone eliminiše protivnike. Popularnost ovog junaka dovela je do dva nastavka i jednog spin-offa, sportske igre The Aquatic games. Najpopularniji James Pond je ipak drugi deo – Codename Robocod.





Raiden
(Seibu Kaihatsu)

Godina je2090, Zemlju napadaju zli krvoždendi vanzemaljci. Kada se već čini da je sve izgubljeno, genijalni naučnici iz Japanu, zahvaljujući tehnologiji pozajmljenoj iz oborene vanzemaljske letelice, uspevaju da naprave novo oružije. Raiden Supersonic Attack Fighter je letelica kojom ćemo se odupreti napadu i koja nam je jedina nada! Raiden je skrolujuća pucačina u kojoj ćete pilotirati ovim borbenim avionom/svemirskim brodom, eliminišući nalete neprijatelja kroz nekoliko nivoa. Jedina pomoć biće vam dodaci koji će ojačati oružije, promeniti mu svojstva, ili na neki drugi način pomoći Raiden-u da dođe do cilja.









Ogre Battle
(Quest)

Originalni Ogre Battle je, zapravo, izašao 1993. za Super Famicom, a 1996. za Sega Saturn. 1995. godina je značajna zato što je tada The March of the Black Queen (kako glasi podnaslov ove igre) izašao iz Japana. 25.000 primeraka igre Ogre Battle za SNES se tada našlo u Americi, što ovu igru čini hitom sa kultnim statusom i zato što je originalni kertridž jako teško pronaći. Sistem igre je druga stvar zaslužna za kultni status. Ogre Battle je sjajna mešavina strategije u realnom vremenu i borbi koje su preuzete iz JRPG žanra. Kada se na to doda dovoljno dobra priča, simpatična prezentacija i dosta sati igre, kao i činjenica da su autori obožavali drugi album grupe Queen, jasno je da je pominjani kultni status i više nego zaslužen.





Flight of the Amazon Queen
(Renegade Software)

Stranice Play!-a često su pune hvalospeva na račun Point and Click avantura, ali većinom onih koje su izašle iz radionice Sierre i LucasArtsa. Međutim, zlatno doba P&C avantura obeležile su još neke hit igre od kojih se može izdvojiti i popularni FOTAQ. Ova avantura se odvija 1949. godine u Brazilu. Joe King je pilot koji, nakon što je njegov avion Amazon Queen pao u džunglu, treba da spasi sebe i putnicu. Bar na prvi pogled. Uskoro će se naš heroj naći u situaciji da spase čitav svet od ludog naučnika koji pokušava od amazonki da napravi dinosauruse. Ova avantura zaslužuje toplu preporuku, a danas je možete igrati uz pomoć ScummVM-a.

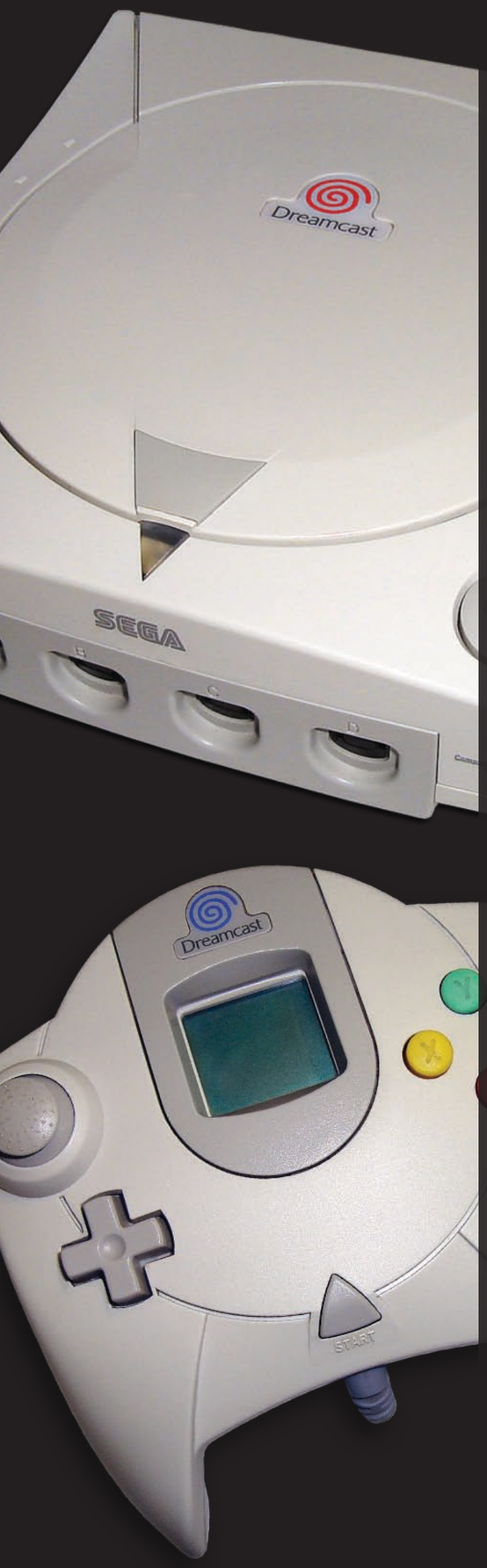


E3
Electronic Entertainment Expo (ESA)

Na ovim stranicama smo pisali o igrama i igračkim mašinama. Zašto ne bismo spomenuli i prvo održavanje jednog od najznačajnijih igračkih sajmova? Dakle, od prvog E3-a održanog 1995, proteklo je 15 godina. Za to vreme je pređen put od ne tako stidljivog proboja igračkog sajma, preko masovnog eventa koji je oduševljavao milione do sajma zatvorenog tipa – samo za odabrane. Prvi sajam je ostao zapamćen po predstavljanju PlayStationa, odnosno prvom udaru Sonya na igračko tržište; lansiranju SEGA Saturna i najavi Ninentda Ultra 64; kao i igrama Battle Arena Toshinden, Ridge Racer, Virtua Figher… A uskoro ćemo u nekoj drugoj rubrici pisati/čitati o E3 2010..









MDK2
(Interplay)

U nekom srednjem periodu, pucačine iz trećeg lica nisu bili baš ubistveno popularne i bile su poznate kao "pucačine prilagođene konzolašima". Danas je situacija potpuno drugačija, a sve je počelo od ove igre. Ok. od prvog dela ove igre. Veličanstvena trojka Kurt Hectic (domar naoružan super odelom) Max (mehanički šestonogi pas) i Fluke Hawkins (Maksov tvorac) slave pobedu iz prve avanture. Avaj, uskoro jedan po jedan bivaju oteti od strane vanzemaljca Shwang Shwinga. Sledi serija nivoa u kojima se naši junaci međusobno oslobađaju i opet bivaju zarobljeni, sve do konačnog obračuna. Naravno, sve vrvi od sjajne akcije, ćaknutog humora i generalno dobre zabave. Ako niste igrali MDK-ove, propustili ste mnogo toga.





Ground Control
(Sierra)

Treći svetski rat je trajao čitavih 16 minuta, a Zemlja je bila skoro potpuno uništena. Preživeli su odlučili da nasele udaljene planete i to su učinili. U 25. veku smo i istražujemo planetu Krig 7-B na kojoj dolazi do mnogih sukoba. Ground Control je 3D RTS, koji je imao mogućnost zumiranja od ptičije perspektive (klasične na koju smo navikli) do pogleda maltene iz jedne od jedinica. Igrači ne moraju da skupljaju resurse i uopšte se bave ekonomijom, već su fokusirani na strategiju i to da sa što manje izgubljenih jedinica (od fisknog broja ponuđenih) stignu do kraja misije. Nakon prilično dobrog uspeha Ground Controla usledila je ekspanzija, kao i još bolji Ground Control 2.





Perfect Dark
(Rare)

Rare je jedan od najboljih nezavisnih studija kojis u pravili igre za Nintendo. Prvo se proslavio igrom Donkey Kong Country, a zatim i pucačinom GoldenEye 007. Perfect Dark je, u neku ruku, sledeći korak Rarea posle Bondove avanture, samo bez prava na korišćenje lika čuvenog špijuna. Glavni lik je specijalni agent Joanna Dark koja se 2023 godine nalazi u srcu sukoba dve frakcije koje se bore za prevlast na Zemlji. Za to vreme u svemiru rat biju dve vanzemaljske rase, a kako to obično biva, ove dve priče se međusobno prepliću i avantura postaje sve zanimljivija. Ove godine izašao je i rimejk na Xbox Live-u, pa je i to jedan od načina da overite ovu sjajnu pucačinu.





2001 MAJ



© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

AUTOR: Viktor Popović

PREVIEWS MAJ 2010

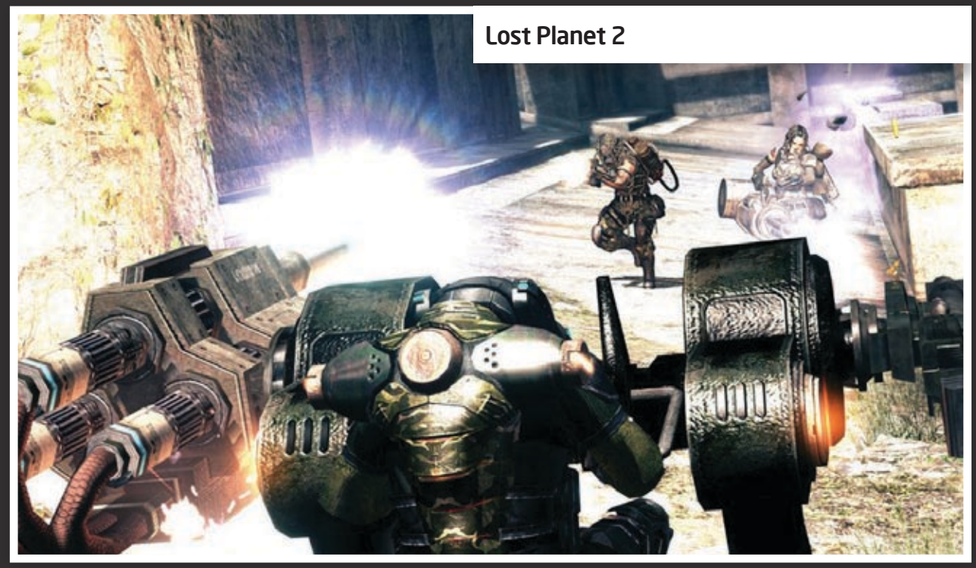


Alpha Protocol

Maj mesec je mesec koji definitivno najavljuje promenu tempa izlaženja novih igara. Kao što znamo, iako je 2010. godina videla neke sjajne naslove, ovih nekoliko meseci su ipak obeleženi jako malim brojem kvalitetnih novih video igara. Po svemu sudeći, druga polovina godine će biti pravo ludilo kada je kvantitet dobrih naslova u pitanju. Međutim, do toga ima vremena, tako da ćemo se sada okrenuti aktuelnim naslovima koji nas očekuju ovoga meseca.

Ovog meseca ćemo imati priliku da igramo čak nekoliko vrhunskih (bar u najavi) AAA naslova. Na prvom mestu je to svakako Alpha Protocol, koji nam dolazi iz razvojnog tima Obsidian Entertainment. Za one koji se do sada nisu upoznali sa ovim naslovom, treba reći da je u pitanju neka vrsta modernog RPG-a, koji nas stavlja u ulogu tajnog agenta Majkla Tortona, koji će, u najboljem maniru heroja iz filmske B produkcije krenuti u bitku protiv zloća koje su mu smestile

igru. Ako bi ovu igru poredili sa nečim, onda bi to verovatno bila mešavina Splinter Cell-a po konceptu, i Mass Effect-a po izvođenju. Zvuči i više nego dovoljno da mu damo šansu, naravno. Iz Capcoma nam dolazi Lost Planet 2, nastavak velikog hita od pre neku godinu - Lost Planet: Extreme Condition. U pitanju je klasična pucačina iz trećeg lica, smeštena na fiktivnu planetu E.D.N. III. Za razliku od snežnog prostranstva koje je činilo okosnicu originala, nastavak nas vodi u



Lost Planet 2

4.5 **Modern Warfare 2: Stimulus Package** (Win, PS3)

7.5 **Sin and Punishment 2** (Wii)

11.5 **Lost Planet 2** (X360, PS3)

14.5 **Alan Wake** (X360)

Skate 3 (PS3, X360)

18.5 **Lost Planet 2** (Win)

Split Second: Velocity (Win, X360, PS3)

Trauma Team (Wii)

Red Dead Redemption (X360, PS3)

21.5 **Gray Matter** (Win)

23.5 **Super Mario Galaxy 2**(Wii)

25.5 **ModNation Racers** (PS3, PSP)

28.5 **Lego Harry Potter: Years 1-4** (ALL)

Warriors: Legends of Troy (X360, PS3)

Prince of Persia: The Forgotten Sands

(NDS, Wii, PSP PS3, X360)

Backbreaker (X360, PS3)

Alpha Protocol (Win, X360, PS3)

Blur (Win, X360, PS3)

29.5 **UFC 2010** (X360, PS3)



Split Second: Velocity

nešto toplije džungle gorespomenute planete. Radnja je podeljena u nekoliko različitih poglavlja, u kojima ćete voditi i različite junake kroz različite priče, da bi sve doživelo klimaks u poslednjem poglavlju. Takođe, potvrđena je mogućnost upravljanja još luđim mehanzovanim armor-ima (setite se kataklizmičkog obračuna sa kraja filma Aliens), zaštitnim znakom ovog, sada već serijala.

Iako se slabo koja originalna simulacija vožnje pojavila u poslednje vreme (ne računajući NFS: Shift), ovog meseca nas čekaju čak dve. Split Second: Velocity nas stavlja u ulogu, pa, pre bi se reklo kaskadera nego reli vozača. Obećana je jurnjava kroz urbanu džunglu, gde je najbitnije ostvariti visok skor, a ne pobediti u trci. Skor se podiže kojekakvim kaskaderskim poduhvatima, rizičnom i brzom vožnjom, kao i obračunavanjem sa suparnicima. Posebno su interesantni modovi koji vas stavljaju u ulogu vozila koje beži i izbegava helikopterski raketni napad. Blur je druga vožnja koja dolazi ovog meseca. Za razliku od Split Second-a, Blur akcenat baca na vožnju, u to u NFS: Undergroud stilu. Dakle, muvate se po gradovima, izazivate druge vozače na "crtu", a od dobijenih para kupujete novu opremu i automobile. Da li će nam se ova dva naslova dopasti ili ne - to je veoma individualno pitanje. Ipak, činjenica je da serijal NFS nije uspeo da se izvuče iz krize u koju je zapao prošlih godina i da se sada konačno, na veliku radost igrača, nove velike ribe pojavljuju u gejming moru.

Ovog meseca nema zapaženijih PC ekskluziva, pošto sve gore navedene igre očekujemo kako za Xbox 360, tako i za PS3 konzolu. Ipak, konzole imaju dva prilično



Red Dead Redemption



Alan Wake

interesantna ekskluzivna naslova. Na veliku žalost PC gejmera širom sveta, dugo najavljivani Alan Wake se konačno pojavljuje i to samo na Xbox 360 platformi. Podsetimo se, u pitanju je prvi veliki projekat razvojnog tima Remedy Entertainment, koji je poznat isključivo po Max Payne franšizi, prvo najavljivan kao multi-platformska igra, da bi se kasnije ipak objavilo da se PC i PS3 verzije igre neće pojavljivati. Priča u ovoj igri se vrti oko pisca Alana Vejka, koji se usled nedostatka inspiracije seli u mali grad (koji neodoljivo podseća na Silent Hill). U pitanju je mešavina arkadne avanture i horora u free-roam maniru GTA serijala. Zvuči savršeno... blago konzolašima. Kada već spominjemo GTA, iz Rockstar-a nam stiže Red Dead Redemption, duhovni nastavak malo poznate igre Red Dead Revolver. Neverovatno koliko je slabo zastupljen divlji zapad u gejmingu uopšte, pa su ovakve igre obično prava poslastica. Za razliku od verovatno najpoznatijeg vestern naslova - Call Of Juarez, Red Dead Redemption više liči na nešto stariji Gun, pošto nudi svojevrstan otvoreni svet, u kome pored glavnih misija možete raditi koješta, poput izigravanja rančera, kockara, lovca itd. Šteta što ni ovo neće videti svetlo dana na PC računaru.

AUTOR: Nikola Jovanović



NEED FOR SPEED WORLD ONLINE

Trkački MMO, zašto da ne?

Platforma:
PC

Razvojni tim:
EA Black Box, EA Singapore

Izdavač:
Electronic Arts

Internet adresa:
http://bit.ly/aNvPZ9

Do sada su održana tri zatvorena beta testa u trajanju od par dana tokom kojih smo imali priliku da se upoznamo sa osnovama ovog trkačkog MMO-a na kome EA Black Box i EA Singapore rade zajedno iza zatvorenih vrata više od godinu dana. NFS World nas vraća u Rockport i Palmont gradove kojih se sećamo iz Most Wanted-a odnosno Carbon-a. Gradovi su sada spojeni i grafički veoma doterani. Makar u beta verziji trke se odvijaju isključivo tokom dana, tako da je moguće videti stare ulice i staze u kompletno novom svetlu sa mnogo više detalja. Teksture su drastično kvalitetnije, čistije i u većoj rezoluciji, dok su modeli koji čine okruženje obogaćeni dodatnim poligonima. Sveukupno vidi se da je dosta truda uloženo da bi svet NFS-a izgledao lepše i življe od pomalo mrtvih noćnih trka i generičkog okruženja na koje smo bili navikli u tom periodu serijala.

Modeli automobila nisu na nivou Shifta, već najviše podsećaju na one iz Undercovera, što nije loše. Fizika vožnje je takođe negde u tim vodama, naginje na arkadniji stil iz veoma starih NFS nastavaka. U beta testovima bili smo ograničeni na tri tiera automobila od ukupno desetak različitih modela koje smo već viđali u starijim NFS naslovima. Početnička kola prvog tiera kao što je Mazda 3 je moguće zameniti boljim tek pošto dostignete određeni level i sakupite dovoljno novca. Leveling je u duhu MMORPG-ova zasnovan na skali iskustva koja se lagano puni pobedom u trkama, izbegavanjem policije i na druge









načine. Tokom free roam-a naletaćete na druge igrače ali i na NPC saobraćaj i policiju. Sa policijom je moguće ući u standardne NFS potere tokom kojih ćete biti izolovani od drugih živih igrača, što isto važi i za sprint tj. kružne trke rasute po mapi, jer kada sakupite dovoljno igrača i trka počne bićete u "instanci" u kojoj drugi igrači neće moći da vas ometaju. Trke je moguće voziti sa živim protivnicima ali i u single playeru protiv AI-a što je za vreme beta testa u nedostatku živih igrača predstavljalo najbolji način za brzo levelovanje. Ono što NFS World čini specijalnim je power-up sistem koji se zasniva na specijalnim potezima koje je moguće izvoditi tokom trke ili u drugim prilikama. Power-up kartice se osvajaju nasumičnim izvlačenjem nakon svake trke, nevezano za plasman, i predstavljaju specijalne poteze koji se dodaju u action bar. NOS power-up recimo daje privremeno ubrzanje, ali ga je bez obzira na broj stackovanih kartica nemoguće besomučno koristiti već postoji određeni vremenski period njegove zabrane odnosno rečeno MMO jezikom - cooldown. Specijalnih poteza ima za sada nekoliko, od kojih su neki menjani za vreme beta testa kao recimo “one more lap” za dodavanje još jednog kruga, je organičen na jedan po trci. Iako se dosta igrača bete bunilo zbog nekih "nepoštenih" kartica, kao što je car magnet koji na lidera trke automatski navlaci sav saobracaj u blizini, takva rešenja zapravo čine trke daleko neizvesnijim i donose "mario kart" efekat zabavnosti, što u online okruženju na duže staze itekako može da utiče na popularnost igre. Bolje balansiranje power-up akcija, možda uvođenje kaznenih efekata za njihovo preterano korišćenje ili odbrambenih kartica mogu da doprinesu složenosti sistema.

Po dosadašnjim saopštenjima NFS World će biti free to play MMO, bez pretplate a postojaće shop koji će biti zasnovan na sistemu DLC mikro









transakcija. Kako će to funkcionisati takođe ostaje da se vidi. Za sada ne postoji način dodavanja novih delova i unapređivanja performansi, ali autori obećavaju da će u celoj verziji biti i toga. Na koji način će budženje kola biti implementirano nije nam poznato a u dosadašnjim betama bilo je moguće samo raditi na farbi i vinylima u najsloženijem ingame editoru do sada.

Autori NFS Worlda su veoma motivisani entuzijasti, koji na zvaničnom sajtu često odgovaraju na pitanja fanova preko video blogova slušaju predloge zajednice koja se okuplja na zvaničnim forumima. Kako će Criterion raditi sledeći veliki NFS nastavak, izgleda da autori NFS Worlda nemaju preteran pritisak od strane EA po pitanju datuma izlaska, tako da mogu da lagano kroz sledeće beta testove ispoliraju svoj proizvod. Svakako u ovom projektu postoji dosta potencijala ali je rano za procenjivanje mogućeg uspeha.

Ukoliko želite da se prijavite za neki od sledećih beta testova posetite zvanični sajt na http://www.needforspeed.com/web/world.

NEKA ČITAV SVET NOSI NAŠE BOJE

Svi u napad, ajmo, ajde! Sada je vreme da sa ponosom nosimo naše boje i istrčimo na teren spremni za najveću fudbalsku proslavu ikada. Neka Brazil, Nemačka, Argentina i ostali pocrvene od stida, a mi dovedimo Srbiju do pobede. EA SPORTS 2010 FIFA World Cup™ pretvara svet u slikarsko platno, a na nama je da na njemu ostavimo trag.

fifa-world-cup.easports.com



PlayStation®3

PlayStation®Portable

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc.
Official FIFA licensed product. © The Official Emblem and Official Mascot of the 2010 FIFA World Cup South Africa™, The FIFA name and OLP Logo and the FIFA World Cup Trophy are copyrights and trademarks of FIFA. All rights reserved.
"PlayStation", "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All sponsored products, company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners.

AUTOR: Viktor Vidosavljević

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Blizzard Entertainment

Izdavač:
Activision/Blizzard

Internet adresa:
http://eu.starcraft2.com

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY BETA

Hell, it's about time



Starcraft 2 neće doneti nikakve revolucionarne promene u vidu same igre, što ima svoje prednosti, ali i mane

Pre tri godine, u maju, prvi put smo imali priliku da se susretnemo sa nečim što ima veze sa Starcraftom 2. Od tada, veo tajnosti se vratio i do nedavano jedini izvor informacija, o nadolazećem nastavku najigranije RTS ikada, bio je zvanični sajt. Sada, oni srećniji, imaju čast da testiranju Blizzardov nadolazeći hit.

Imajući u vidu da je ovo beta, igra ne poseduje nikakav vid kampanje i jedini vid solo igranja je sparingovanje sa AI-jem koji će vas napasti posle pola časa igre sa dve osnovne jedinice. Ovo je savršeno za one koji su na lutriji dobili betu, a do tada nisu imali previše dodira sa Starcraftom ili RTS igrama uopšte. Igrači će moći natenane da se upoznaju sa svim rasama, pripadajućim jedinicama i njihovim mogućnostima. Nakon toga svako će maltene zaboraviti na ovaj vid igre i baciće se pravo na Ladder mečeve u kojima se mogu oprobati u 1v1, 2v2 i FFA modovima.

Nakon završenih test mečeva, svako će biti smešten u određenu ligu (Copper, Bronze, Silver, Gold, Platnium) i raspoređen po divizijama. U koju ligu će neko biti smešten, isključivo zavisi od rezultata u tih prvih nekoliko mečeva. Sve lige su podeljene u divizije koje imaju maksimalno 100 učesnika i na neki način, po broju divizije se može odrediti kada je neko ušao u određenu ligu. Pojedinci, koji se ističu u svojim divizijama, dobijaju priliku da se suoče sa igračima iz jačih liga i tako zasluže poziciju u višem rangu takmičenja, ali pravilo važi i u drugom smeru. Ukoliko, za vreme placement mečeva, imate sreće i na neki način se domognete, recimo, Gold lige i izgubite određen broj partija za redom, sistem će vas automatski vratiti u niži rang takmičenja. Ovakav sistem nema vidljivih mana, jer uvek teži tome da igrač napreduje jer taj pobednički/gubitnički niz određuje ko će biti sledeći protivnik.

Starcraft 2 neće doneti nikakve revolucionarne promene u vidu same igre, što ima svoje





Imajući u vidu da je ovo beta, igra ne poseduje nikakav vid kampanje i jedini vid solo igranja je sparingovanje sa AI-jem koji će vas napasti posle pola časa igre sa dve osnovne jedinice

prednosti, ali i mane. Mnogi HC igrači će na prvi pogled biti prilično razočarani izostankom velikih promena. Da li će ih taj osećaj proći ili ne, zavisi samo od toga šta su oni, lično, očekivali od nastavka najigranije RTS igre ikada. Naše mišljenje je da je Blizzard uradio odličan posao i da ne treba imati bojazan da će joj nešto faliti onda kada naslov izađe u prodaju. Jedina stvar koja nas brine u ovom trenutku je pojava glasina da će se online igranje plaćati na mesečnom nivou (pretplate kao u World of Warcraftu). Nadajmo se da će se ljudi u Blizzardu ipak odlučiti da ne uzimaju takav danak.

Enormna slava ove franšize je zasluga multiplejera i potpuno je jasno zašto se Beta zasniva isključivo na testiranju ovog segmenta igre. Najviše pažnje se obraća na balans između rasa, stabilnost novog Battle.net 2.0 sistema i testiranje inovativnog Ladder-a. Svaka Beta ima svoje mane, pa čak i kad je Blizzard u pitanju. Do sada, najveći problem sa kojim smo se suočili je bio za vreme "Patch 8" verzije, kada konekcija sa Battle.net serverima i sa samom bazom podataka nije funkcionisala kako treba, tj, igrači su se logovali kao potpuno druge osobe, statistike su stalno bile resetovane, liste prijatelja brisane, konstantan lag za vreme igre… Ti problem su do te mere bili veliki, da par dana bukvalno nije bilo moguće logovati se na Battle.net, a kamoli igrati bilo kakve partije. Srećom, Blizzard je to brzo rešio novim pečom i resetovanjem kompletne baze podataka.

Ukoliko imate mašinu koja može da potera igru na maksimumu detalja sa konstantnim brojem frejmova u svakom trenutku, prva stvar koja će vas fascinirati je sam izgled igre. Ok, znamo da je to Blizzard i njihova sklonost da našminkaju sve, ali Starcraft 2 vizuelno oduzima dah. Svaka od mapa koje igrači trenutno imaju na raspolaganju odiše životom (peščane oluje, kiša, močvare, gradska buka…) i prilično doprinosi kompletnom ugođaju . Ukoliko nemate zver







od računara, nemojte brinuti jer je igra savršeno optimizovana i vrlo lako se, uz malo podešavanja, može doći do pravog balansa performansi i izgleda. Naravno, treba imati na umu da ipak pričamo o Blizzardu i da je njihov cilj da njihove naslovi budu igrivi na velikom spektru računara, tako da smo potpuno sigurni da će igra sasvim pristojno raditi na današnjim prosečnim računarima.

Iako je ovo sve u test fazi, sve prikazano uverava da će Starcraft 2 zasluženo preuzeti tron svog prethodnika. Ako posedujete bilo koji Blizzard naslov, trk na eu.battle.net, napravite nalog, dodajte tu igru na njega i Opt-In-ujte se za betu. Ukoliko niste imali dodira sa Starcraftom, naš predlog je da kupite navedeni naslov i da ga u miru odigrate dok Starcraft 2 ne izađe. Verujte nam, nećete zažaliti.

Enormna slava ove franšize je zasluga multiplejera i potpuno je jasno zašto se Beta zasniva isključivo na testiranju ovog segmenta igre

Online tuniri

O popularonosti igre nabolje govori i broj različitih online turnira koji se trenutno igraju i na kojima svako može učestvovati. Među najpozatijim su Zotac Cup nedeljom, Craft Cup petkom, ESL Go4SC2 sredom i subotom. Nagrada za pobednika turnira je 100€, pa ko voli, nek izvoli. Pored otvorenih, sa vremena na vreme se pojavljuju specijalni turniri na kojima učestvuju isključivo pozvani igrači, uglavnom, po 16 njih koji se od ostalih izdvajaju po kvalitetu i umeću.

KADA BRZINA NIJE DOVOLJNA...

POKRENI
ODBACI BALAST

POKRENI
DETONIRAJ TORANJ

POKRENI AKCIJU

OTPUSTI NOSAČ

POKRENI
AKTIVIRAJ KRAN

OD BLACK ROCK STUDIJA, KREATORA IGRE PURE

SPLIT/SECOND VELOCITY

U PRODAJI OD 20.5.10



7+
www.pegi.info

PC DVD ROM
PS3
PlayStation Network
BLACKROCK STUDIO

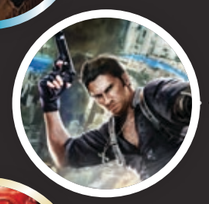
© Disney. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

extreme cc

Extreme CC je autorizovani Disney distributer • tel: +381 11 3809-143, 3809-144, 3809-130, 3809-230 • www.extremecc.rs

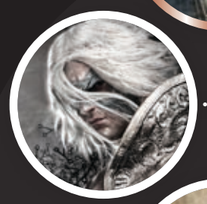
REVIEWS


SPLINTER CELL: CONVICTION 49

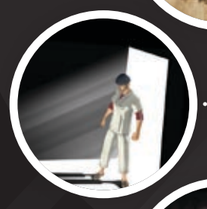

JUST CAUSE 2.....52

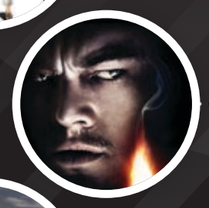

METRO 2033 55

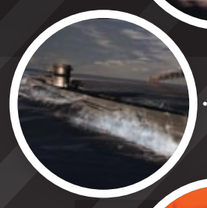

RESONANCE OF FATE.....59

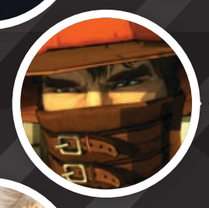

NIER 62

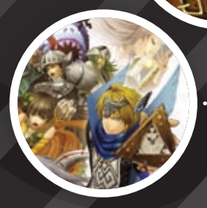

MOUNT & BLADE: WARBAND..65


RUNAWAY: A TWIST OF FATE 68


SHUTTER ISLAND 71


SILENT HUNTER 5.....73


RED STEEL 2.....76


HALF-MINUTE HERO 78

Platforma na kojoj smo testirali

Ocena

Skala



IGRA MESECA



METRO 2033

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

OD 100 DO 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

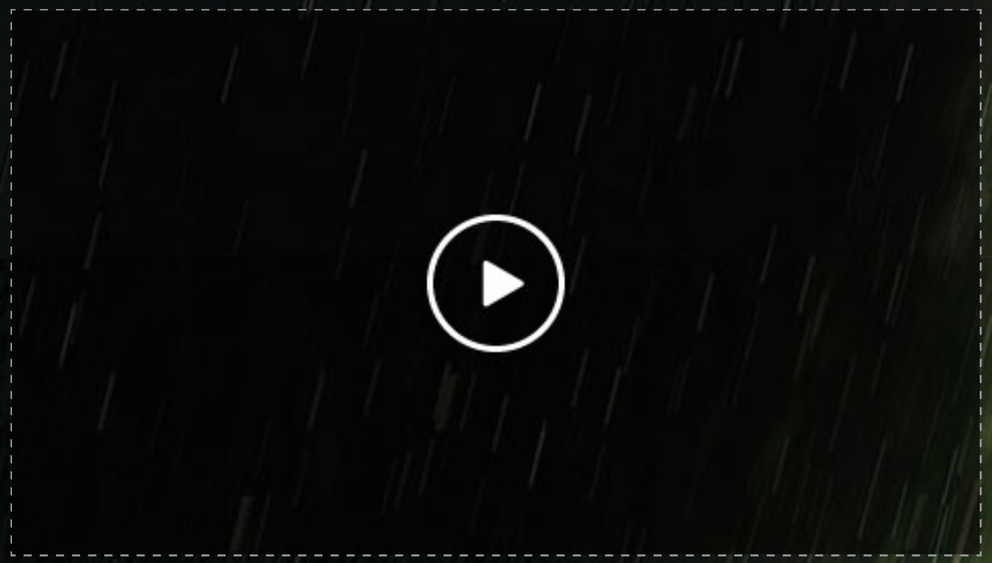
OD 80 DO 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

ISPOD 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

AUTOR: Miloš Vujović





SPLINTER CELL: CONVICTION

Sam Fisher u najboljim godinama!

Šta god da Sem uzme u ruke, time može da ubija!

88

X360

- ✔ Nova dinamika igranja.
- ✔ Brutalno ispitivanje zarobljenika.
- ✔ Odličan multiplayer.
- ✘ Manje šunjanja.
- ✘ Više napucavanja sa protivnicima.
- ✘ Kratka single player kampanja.

Malo će igrača reći da nisu čuli za famozni Tom Clancy's Splinter Cell serijal. Nastao davne 2002. godine, uveo je bukvalno nov žanr, odnosno novu vrstu "high-tech šunjalica". Bukvalno svaki nastavak igre je bio hit (ima ih četiri), i iskreno rečeno, jedva smo dočekali da izađe ovaj peti nastavak, Conviction. Poslednji u serijalu, koji je obećavao mnogo.... A da li je dao malo?

Sam Fisher, glavni baja koga vodite u svakom prethodnom delu igre, opet se vraća u svom super high-tech odelu, sa svojim night vision naočarima i mnogim gedžetima, pomoću kojih će....Oh wait. On nema ni ono agentsko odelo u ovom delu. Nema ni night vision? Nema ni super gedžete?! Izgledaće čudno, ali Sam Fisher više ne radi za agenciju Third Echelon. Ako ste igrali prethodni deo, Splinter Cell: Double Agent, setićete se da je Sam morao da donese neke mnogo teške odluke, uključujući momenat gde morate da odlučite da li ćete ubiti svog šefa i spasiti celu under cover misiju, ili ćete ga spasiti i odati se time teroristima.

Povrh svega još jedna zanimljiva ideja kako neprijatelj uništava Ameriku.

Sva ta dešavanja, plus nesrećna pogibija Semove ćerke Sare, doveli su do toga da Sem nestane, napusti agenciju, i dovede sebe do ivice ludila. Ali, ubrzo saznaje da pogibija njegove ćerke nije bila slučajnost, te kreće u potragu za istinom, a usput spasavajući celu naciju sa sve predsednikom USA na čelu...

Tipičan američki zaplet neće nas odvratiti od onog bitnog, glavnog dela igre: šunjanje. Element koji je krasio prethodne delove, u kojima ste se misteriozno šunjali po nivou, krili u mraku, dolazili sa leđa protivniku i radili razne prepade, ovde je jednostavno... promenjeno. Ruku na srce,

Platforma:
X360, PC

Razvojni tim:
Ubisoft Montreal

Izdavač:
Ubisoft

Internet adresa:
www. splintercell.us.ubi.com

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
6999 dinara





Samova najgora i najlepsa noćna mora...


Fisher može da bude veoma dobar pregovarač.

i dalje ima šunjanja, s tim što ovaj put kada odete u mrak ekran postane ceo crno beo, kao u starim filmovima bez boje, time vas obaveštavajući da ste sakriveni, i da vas protivnici ne mogu videti. Sam sada može da se bacaka iza uglova kada se šunja, što je jako korisno kada hoćete brzo da dođete neprijatelju sa leđa i eliminišete ga. Vrlo bitna novina u igri, je novi "Mark and Execute" način ubijanja, koji vam dozvoljava da markirate specifične mete kao što su neprijatelji ili čak objekti, i brzo ih smaknuti jednog po jednog, kao u filmovima. Ovo izgleda mnogo dobro, te će vam većina igre proći u pokušaju da ubijete što više neprijatelja ovom tehnikom. Ali, ne možete stalno da pucate tako, već tek posle svakog tihog ubistva, kada se prikradete nekome sa leđa, dobijate ovu mogućnost. Ukoliko vas primete, Sam ostavlja neku vrstu "duha" iza sebe, koji u stvari predstavlja vašu poslednju lokaciju gde ste primećeni, i gde će da vas odmah traže, te morate brzo da se sklonite. Ovim načinom možete da ih strategijski nadmudrite, tako što ćete im doći sa leđa dok vas nesrećnici traže. Ko što smo rekli, Sam sada nema ono super kul odelo što je imao, već samo svoj džemper i pištolj sa prigušivačem. Gledanje ispod vrata u narednu sobu u koju planirate da uđete se u početku obavlja preko stakla od retrovizora (!) , time naglašavajući koliko Sam mora sam da se snađe, bez pomoći agencije. Ovime se dosta dovodi u pitanje cela koncepcija šunjanja, kojeg, iskreno rečeno, sada ima jako malo. Kroz celu igru najmanje smo se šunjali, više je bilo ispada sa rešetanjem protivnika kroz ceo nivo. Nas je to malo razočaralo, ali opet, daleko od toga da je i ta koncepcija malo lošija. Vidi se da je Ubisoft hteo više da približi igru mlađoj populaciji, koja i nije baš strpljiva da se šunja kroz celu igru. Tokom cele kampanje pojavljivaće se i nekoliko misija u maniru flashback-a, odnosno sećanje na to kako je Sem bio spašen u Iraku od strane svog kolege u marincima, te se to proživljava u obliku zasebne misije.

Možda najinteresantnija stvar je način na koje možete da ispitate

Akcenat na to da je Sem ipak samo običan čovek... Koji ubija na 300 načina.



Trčanje iz zaklona u zaklon je ključ uspeha.

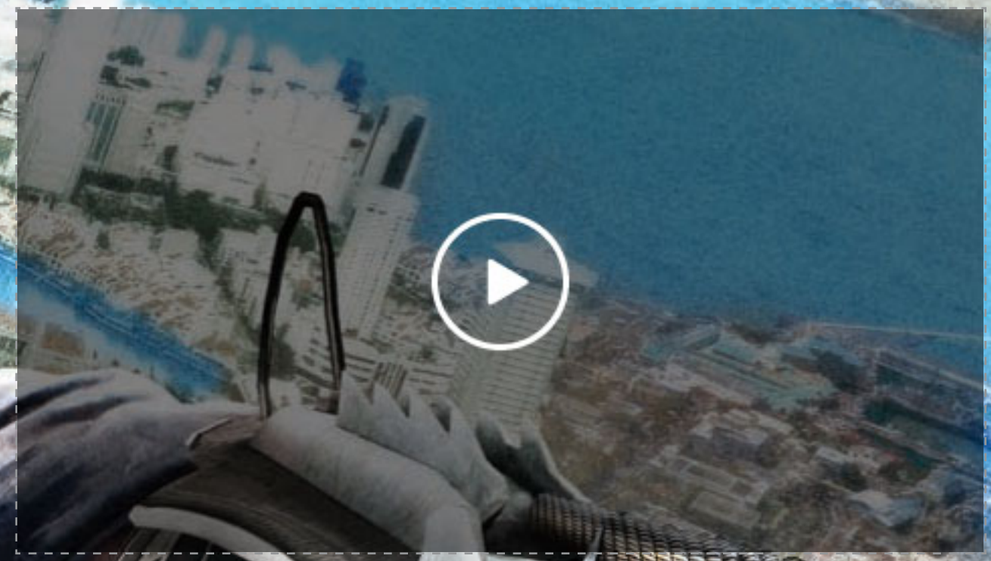

Tajni agent više nije tajan.

određene negativce u igri. Kada dođete do njih, Sam ih uhvati za gušu i kreće prava zabava. Objekti u okolini kao što su rerna, staklo, televizor, mogu da postanu novi modni detalji na licu vašeg zarobljenog ukoliko ste dovoljno kreativni. Brutalno prebijanje istih koliko god to zvučalo je jednostavno... prezabavno. Na svakom nivou jedva smo čekali da dođemo do tog dela. Oružja i gadžeta opet ima naravno, s tim što ovaj put možete i malo unapređivati iste. Poene za unapređivanje dobijate ispunjavanjem raznih "achievements"-a, što je i sasvim normalno za konzole. Sa tim poenima možete u određenim delovima nivoa da poboljšate svaki pištolj, pušku, ili gedžet (bombe, EMP bombe, čak i one famozne kamerice koje bacate na daljinu), te je ispunjavanje tih čelendža vrlo poželjno.

Multiplejer je standardan, možete igrati preko split screen-a, umrežavanjem dve konzole, i naravno online kooperativnom modu, kao i Deniable Ops mod. Deniable Ops uključuje 4 multiplejer moda koji vas stavljaju u borbu protiv AI-a, kao što su Hunter, Infiltration, Last Stand, i Face-Off. Ostaje vam da sami proverite šta koji od ovih modova nudi, i svaki od njih je specifičan i zabavan, ali vrlo težak za igru. Ipak, najzanimljivije je igrati kooperativno sa nekim drugim igračem, bilo preko split screen-a ili online. Misije su duge, teške, i stvarno treba upotrebiti dobar teamwork da bi se prešao svaki nivo. Pogotovo je zanimljiv deo gde morate da preslišate zajedno nekog negativca kojeg ste uhvatili, hehehe.

Mnogo smo očekivali od igre, nismo sve dobili što smo hteli, ali daleko od toga da smo se razočarali. Iako je single player kampanja relativno kratka, vrlo je zabavna i ima i dalje onaj duh prethodnih delova serijala, ma koliko god da ste bez high-tech opreme. Penjanja po olucima i zidovima i dalje ima, prikradanje i eliminacija neprijatelja i dalje postoji, i videti Sema kako prebija svoje stare "drugare" agente u istim odelima koje je on nekada imao je jednostavno priceless. Igranje je zadovoljstvo, pa makar i sa manje šunjanja. Ipak je to the one, the only... Sam Fisher.

AUTOR: Vukašin Stijović



JUST CAUSE 2

Džejms Bond na španski način

Ponekad je korišćenje kuke efikasnije od vatrenog oružja

80

PC

- ✔ Sjajna akcija
- ✔ Potpuna sloboda kretanja
- ✘ Glupa priča
- ✘ Loša sinhronizacija

Posle pola sata provedenih igrajući Just Cause 2, biće vam (bolno) stavljeno do znanja o kakvoj vrsti igre se radi. Autorski tim je, vođen devizom "više je bolje" stvorio naslov napadno prenaglašen u svakom aspektu, počev od priče, preko izvođenja, do tehničkih aspekata. Prvi deo, koji se pojavio pre otprilike tri i po godine, bio je prosečna igra u najboljem slučaju, igra čije relativno dosadno izvođenje, tehnička nesavršenost i obilje bagova (Eidos se čak nije ni pomučio da izda zakrpu za PC verziju igre) nisu dorasli ambiciozno zamišljenom sand-box okruženju naslova. Da li je nastavak uspeo da se izdigne iznad prosečnosti prvog dela? Iako bi prosto "i da i ne" u suštini odgovaralo stanju stvari, takav odgovor ni izbliza ne bi pokrio sve vrline i mane naslova. Zato, krenimo redom.

Zaplet igre, priča o napetom ali kul super-tajnom agentu koji biva poslat da svrgne diktatora fiktivne banana države Panau je toliko izlizana da nije vredna bilo kakvog daljeg komentara. Ukoliko bismo morali da pravimo paralelu sa nekim skorašnjim igrama, ceo scenario po svojoj strukturi dosta podseća na poslednji nastavak čuvenog GTA serijala, ali se svaka sličnost tu nažalost završava. Kao i kod avantura Nika Belića,

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Avalanche Studios

Izdavač:
Eidos Interactive

Internet adresa:
www.justcause.com

Maloprodajna cena:
Oko 40 evra

Preporučena konfiguracija:
Windows 7 ili Windows Vista, procesor Core 2 Duo 2.6 Ghz, 3 GB RAM, GeForce GTS 250 ili ATI Radeon 4850, 10 GB prostora na hard disku



razvojni tim je očekivanja vezana za priču namerno stavio u drugi plan, sa namerom da galerijom karikiranih, do krajnosti prenaglašenih likova, zameni nepostojeći, ili bolje reći, bolno glup scenario. Jedini problem je što momci iz Avalanche Studios-a pored svojih kolega iz Rockstar Games-a izgledaju kao gomila majmunčića stavljenih pred pisaće mašine. Svi dijalozi i likovi, kao i samo okruženje igre liče na odvratnu mešavinu nekog "B" akcionog filma sa Dolfom Lundgrenom i "Ljovisne", ili bilo koje druge španisko/meksičke sapunice, bez imalo duha koji je isijavao iz svakog bajta GTA 4-ke. Male su šanse da će vam se ovako nešto dopasti, čak i ukoliko ste poklonik kiča i kempa svake vrste.

Izvođenje, sa druge strane, je sasvim druga priča - sirova, neprekidna i donekle invetivna akcija, upakovana u savremeni i dopadljivi endžin je jedini razlog zbog koga treba preći preko drugih propusta igre. U kombinaciji sa skoro potpunom otvorenošću ostrva Panau, brojnim čvorištima opcionih misija, uz zadatke koji prate glavnu priču, izvođenje predstavalja najuspešniji momenat naslova. Iako smo bili skeptični po pitanju najava igre, moramo priznati da je razvojni tim uspeo da, makar za malo, podigne standarde kad su ovakve igre u pitanju. Razlog za to treba potražiti u sjajno smišljenoj upotrebi kuke sa sajlom (koju posedujete kao gadget od samog početka igre); njena primena je ograničena samo vašom veštinom i maštom, pošto je možete zakačiti za bukvalno svaku površinu u igri. Možete je koristiti za brzo kretanje po mapi (pogotovo u kombinaciji sa padobranom koji posedujete), ali i za ofanzivno-defanzivne svrhe, pošto se drugi kraj sajle takođe može zakačiti za bilo šta. Posle malo prakse, istinski ćete uživati u svim mogućnostima za stvaranje haosa pomoću ovog pomagala (npr. kad zakačite vozilo u punoj brzini za neki nepokretan objekat). Ostatak





igre je tradicionalno "trči-pucaj" izvođenje, za koje se ne može reći da nas je oduševilo, pre svega zbog pomalo rigidnih kontrola (PC verzija igre je port sa konzola, naravno). Takođe, verovatno će vas iritirati prevelika upotreba skriptovanih sekvenci, koje nisu vidljive na prvi pogled. Naime, ukoliko neku od misija odigrate više puta, primetićete identična dešavanja, koja nemaju veze sa vašim igranjem, što je pogotovo uočljivo, i iritantno, u misijama dok vozite kola (isti protivnički automobil će uvek "slučajno" završiti u benzinskoj pumpi, bez obzira na to kako vi vozite). Svako od oružja ili vozila u igri (a njih je ogroman broj, počev od automobila, motora, preko brodova i aviona) možete poboljšavati skupljajući delove po mapi i investirajući određenu količinu novca.

Sa grafičke strane, igra izgleda veoma dobro. Iako se radi o portu, Just Cause 2 će vas zadiviti lepotom i dizajnom ostrva Panau, kao i fluidnošću akcije (kretanje je potpuno slobodno, ne postoje manje celine koje se pojedinačno učitavaju). Sve ovo naravno ima svoju harversku cenu, ali ona nije prevelika. Takođe, bitno je napomenuti da igra zahteva Windows 7, zbog toga što je grafički endžin radi isključivo pod directX 10. Sinhronizacija, sa druge strane je katastrofalna, pa slobodno možete isključiti zvučnike za vreme međuscena.

I pored svih mana igre, teško je ne preporučiti Just Cause 2. Odlična akcija i sjajna grafika su dovoljan razlog da progledate kroz prste užasnoj priči, krininalno lošoj sinhronizaicji i nedopadljivim likovima.

AUTOR: Nemanja Aleksić





METRO 2033

Postapokalipsa na ruski način

Kazaljke na Artjomovom satu pokazuju vreme u realnom svetu

91

PC

- ✔ Sjajna dočarana postapokalipsa
- ✔ Kvalitetna adaptacija ruskog scifi bestselera
- ✔ Pregršt originalnih detalja
- ✘ Loš AI
- ✘ Engleski prevod je osetno lošiji od ruskog
- ✘ Jednolični ljudski modeli

Dobrodošli u Moskovski metro sistem – kolevku civilizacije. Kada su rakete poletele i gurnule Zemlju u nuklearnu zimu malobrojni stanovnici su potražili zaklon u tunelima. Od tada je prošlo dvadeset godina, ali čovek nije naučio lekciju. Sa površine je sa sobom poneo rat i mržnju - metro stanice su pretvorene u minijaturne nacije i borbe oko besmislenih ideologija i dalje besne u tunelima, uzimajući nebrojeni danak. Radijacija na površini je uzela maha, i potraga za predmetima iz starih dana je podjednako opasna koliko i unosna: Mutirane zveri koje nastanjuju površinu su imune na toksični vazduh i stalna pretnja zbog pokušaja da se probiju u metro stanice. Ali zveri nisu najveća pretnja. Veće, mračnije opasnosti vrebaju u mraku. Da li je čovečanstvo na kraju puta?

Moskovski metro je sa 6,6 miliona putnika dnevno drugi u svetu, iza Tokijskog metroa

Metro 2033 je postapokaliptični prvenac ukrajinskog razvojnog tima 4A Games, zasnovan na istoimenoj knjizi Dimitrija Gluhoskog. U ulozi ste Artjoma, mladića sa stanice VDNK na periferiji metroa koja je pod opsadom nepoznate vrste mutanata. Jedini čovek koji je shvatio veličinu pretnje nestaje, i na Artjomova pleća pada zadatak da se probije do Polisa, srca metroa, i upozori na pretnju čovečanstvu.

Tamni tuneli čiji mrak razbijaju fluorescentne pečurke, vatre i ljudske

Platforma:
PC, X360

Razvojni tim:
4A Games

Izdavač:
THQ

Internet adresa:
www.metro2033game.com

Maloprodajna cena:
Oko 40 evra

Preporučena konfiguracija:
C2Q Q8200 / Athlon II X4 630, GeForce 8800GT / Radeon GTX260, 2GB DDR2



Šačice preživelih su zbijene u metro stanice pretvorene u tvrđave


Crvenkapa je ovog puta dovela naoružane drugare

lampe, otrovna izmaglica i dvadeset godina rđe i zapuštenosti su verno predstavljeni 4A Engineom. U kombinaciji sa kvalitetnim zvučnim efektima i sjajnom muzičkom podlogom atmosfera će vas prosto usisati. Nivoi su veoma dobro osmišljeni, bez repetitivnosti koja se često viđa u ovakvim igrama. Po izlasku iz prometne stanice na kojoj možete trgovati opremom, unajmljivati prostitutke i prisluškivati razgovore, vas čekaju mračni tuneli sa raznim opasnostima: Pored raznih frakcija koje pucaju na sve koji nisu pod njihovom zastavom tu je standardni miks mutanata, anomalija, pa i paranormalnih pojava. Puzićete kroz kanalizaciju, bežaćete po zaleđenoj površini od ogromnih grabljivica, šunjaćete se kroz minirane linije fronta, učestvovaćete u jurnjavama na šinskim vozilima i odbranama stanica.

Metro 2033 vam dopušta da izaberete da li ćete rušiti nogom vrata sa isukanim oružjem ili tihim ubistvima prorediti konkurenciju - Nekoliko nivoa vam čak dozvoljava da šunjanjem zaobiđete konfrontaciju sa većinom protivnika. Za manevrisanje po mraku vam služe verna baterijska lampa, i kasnije u toku igre, NV naočare. 4A Games je obratio pažnju na pregršt detalja, pa ćete baterije za ove dve sprave dopunjavati ručnim dinamom. Gas maska je još jedan interesantan gameplay element. Na površini je neophodna jer ćete se ugušiti bez nje, ali morate redovno menjati filtere. Ukoliko se borite dok nosite masku, maska može naprsnuti i smanjiti vidljivost. Mini mapa ne postoji, umesto nje imate notes sa upisanom trenutnom misijom i kompasom koji će vas vratiti na pravi put. Ni sat na ruci


Sat je odličan primer minimalističkog HUD-a



nije samo ukras – lampice pokazuju koliko ste dobro skriveni, a štoperica pokazuje životni vek filtera.

Kvalitetno oružje u Moskovskom podzemlju je teško naći. Većina se oslanja na prastare Kalašnjikove i oružje domaće proizvodnje. Relativno siromašan izbor oružja nadoknađuju modifikovana oružja, koja mogu imati produženu cev, prigušivač i optički nišan. Interesantan novitet su pneumatska oružja koja ispaljuju čelične kuglice i strele, i moraju se redovno ručno pumpati da bi radila. Municija je interesantan deo igre: U društvu na ivici opstanka predratna municija je toliko tražena da je postala valuta. Za nju možete kupiti veću količinu municije domaće radinosti koja je daleko slabija i nepreciznija – ali za svaki slučaj treba držati jedan okvir u rezervi za guste situacije. Municiju je inače teško naći, pa ćete se često okretati hladnom oružju i strelama (koje možete pokupiti posle ispaljivanja), a ni ograničenje nosivosti na samo dve duge cevi neće pomoći, pa se može lako desiti da bacite omiljeno oružje da bi poneli drugo oružje za koje imate metaka.

Modeli su kvalitetno i precizno urađeni, i bitno utiču na igru. Nož u potiljak savršeno radi sve dok protivnik ne nosi šlem. Ubodi hladnim oružjem će se jednostavno odbiti, dok će meci biti manje efikasni. Ako protivnik na kacigi ima vizir, pogoci u glavu neće ništa činiti dok je metak ne skine sa glave. Jedina zamerka je monotonost modela, gde će vremenom svi početi da vam izgledaju isto.

Na prvi pogled RPG elementi ne postoje, ali svaka vaša odluka se beleži (plavi fleševi i glasovi koje čujete su



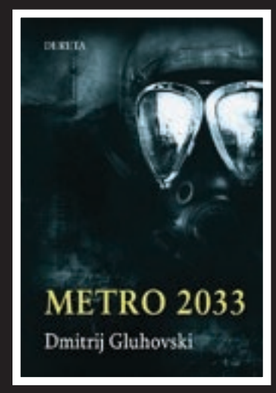
Pogledaj nebo! Šta je ono? Ptica? Avion? Ogromna mutirana grabljivica?



usko vezani za priču) i zavisno od toga ćete dobiti jedan od dva moguća završetka. Šunjanjem oko protivnika ćete prisluškivati razgovore i sklopiti sliku o životu u metrou.

Jedina veća zamerka je borba sa mutantima. FOV od 45 stepeni zaista počne da smeta kada ne možete da vidite stvora od dva metra koji vam pod nogama glođe butnu kost. AI mutanata je priglup, većinu napada ćete izbegavati sidesteppovanjem i trčanjem u raznim smerovima – na ovaj način ćete ubiti besmisleno veliki broj stvorenja. Ljudski AI je značajno bolji, mada i on ume da u pojedinim situacijama tromo reaguje.

Metro 2033 je pucačina koja je uspešno dočarala atmosferu postapokaliptičnog podzemlja, ne žrtvujući pritom nijedan drugi aspekt. Posebna pažnja je posvećena detaljima, poput dima baruta koji znatno smanji vidljivost posle dugih okršaja, strela koje ostave žrtvu prikucanu za zid ili musavih optičkih nišana. Za razliku od većine adaptacija priča nije ispaštala (autor knjige je učestvovao u adaptaciji scenarija za igru), i vremenom vas sve dublje uvlači. Sa preko deset sati igranja i solidnim replayability faktorom Metro 2033 je naslov koji ne smete zaobići.



Pročitajte Metro 2033

Dimitrij Gluhoski je ruski pisac koji je Metro 2033 započeo u besplatnom internet izdanju. Zahvaljujući povratnim informacijama čitalaca Gluhoski je ispravljao poglavlja da budu autentičnija, i rezultat je tiraž od preko pola miliona primeraka na preko deset jezika. U istom maniru je objavljen Metro 2034 koji se bavi događajima o kojima je Artjom čuo glasine na putovanju ka Polisu. I koji se željno iščekuje na drugim jezicima. Metro 2033 je na srpski jezik prevela izdavačka kuća "Dereta"

AUTOR: Luka Zlatić

RESONANCE OF FATE

Steam-punk JRPG sa stilom i sjajnim sistemom borbe.

Razvojni tim tri-Ace se već proslavio JRPG igrama kao što su Valkyrie Profile i Star Ocean.

87

X360

- ✔ Odlična i inovativna mehanika igre.
- ✔ Sasvim dobra priča.
- ✘ Nedovoljno vizuelne raznovrsnosti.
- ✘ Borbe prerano postaju teške.

Platforma:
X360, PS3

Razvojni tim:
tri-Ace

Izdavač:
SEGA

Internet adresa:
http://bit.ly/bvUeDS

Maloprodajna cena:
Oko 55 evra

Bilo je ovo vrlo interesantnih mesec dana za JRPG. Na naše tržište su stigle tri hit igre, svaka potpuno različita od ostalih. Final Fantasy XIII je najstandardniji mogući predstavnik žanra – vrhunska produkcija, linearna struktura, standardna, pomalo ispeglana, mehanika. Nier je, u neku ruku, omaž svemu što je razvojnom timu bilo simpatično u njihovoj igračkoj istoriji. A Resonance of Fate? Pa Resonance of Fate je nešto posebno... Nešto što je poprilično drugačije od onoga na šta smo navikli, bar u jednom elementu.

Na prvi pogled to verovatno nećete primetiti. Odgledaćete klasičan CGI uvod koji neće mnogo toga objasniti, ali izgleda lepo, a na momente čak i spektakularno. Zatim sledi upoznavanje glavnih likova, koji se ni po čemu ne izdvajaju iz klišea žanra, zatim sledi šetnja po gradiću i masa NPC-eva i questova koji podsećaju na svaki drugi JRPG. U čemu je onda razlika? Iskreno, u svakom detalju, kada se malo dublje zagledate videćete interesantne ideje, ali najviše razlika vidi se u jedinom elementu koji nismo pomenuli – sistemu borbe. Likovi su naoružani vrlo specifičnim (u skladu sa kompletnom steam punk temom igre) vatrenim oružjem, a pritom su i sposobne akrobate koje će izvoditi svakakve vratolomije dok

Vrlo interesantan i zahtevan sistem borbe će odbiti neke igrače, ali će oduševiti one koji ga savladaju na pravi način.

se napucavaju sa protivnicima.

Međutim, da biste dobili zaista atraktivnu, a uspešnu po vaš tim, borbu, potrebno je veliko znanje, koncentracija i planiranje. Ukoliko pređete borbama u Resonance of Fate isuviše opušteno, vašu družinu eliminisaće i naizgled potpuno benigna grupica protivnika. I to ne jednom, nego više puta, bar dok se ne "srodite" sa konstantnim kretanjem (po brisanom prostoru, između zapaljivih burića i različitih zaklona), korišćenjem dve vrste municije koje na različite načine ranjavaju protivnike, kao i vrlo specifičnom sistemu "hero moves". U dnu ekrana postoji skala koja prikazuje koliko vam je još takvih poteza ostalo. Ako odlučite da započnete jednu herojsku kretnju, lik kog vodite će krenuti da trči i manevriše po areni, pritom zasipajući protivnike mecima (ili grantama). Međutim, neće biti dovoljno samo da spamujete ovu sposobnost, pošto će se desiti da se junaci uspaniče, ili da ulete pravo u baražnu vatru. Biće vam potrebni koncentracija, planiranje i brzina da biste uspešno završili bilo koju bitku, ali to je ono što čini Resonance of Fate toliko zabavnim.

Srećom, nije samo sistem borbe dobar, prati ga i zanimljiva priča. U jednom trenutku čovečanstvo je bilo na rubu propasti, nakon što je priroda skoro potpuno uništena. Izgrađen je ogroman mehanički toranj u kom su ljudi mogli da žive bez spoljašnjih uticaja. Kroz vekove, stanovnici tornja su maltene i zaboravili da su nekada živeli na otvorenom i postali su prilično inertni, zavisni od verskih vođa – kardinala. Sada, siromaštvo vlada, poverenje u kardinale je sve manje, a čudovišta haraju tornjem. Šta je uzrok svemu tome otkriće naša troj-





ka glavnih likova, ali ne zbog želje da postanu heroji i spasioci, nego zato što im se tako zalomilo.

Sa produkcijske strane Resonance of Fate je jedan dobar proizvod. Grafika je u osnovi lepa, ali preovlađuje isuviše sivih tonova. Zvučni efekti i muzika se ni po čemu ne izdvajaju iz gomile. Humor u igri je ponekad isuviše detinjast (mada je i to stvar ukusa). A broj nebitnih questova, koji će vas terati da više puta prođete kroz neke lokacije, je povelik. Ali, ako vas sistem borbe "uhvati", uživaćete u svakom sekundu ove igre – koja može da traje i preko 60 sati ukoliko pored misija koje nose priču, budete radili i mnoštvo sporednih zadataka.

AUTOR: Luka Zlatić



NIER

Akcioni JRPG sa mnogo ideja.

SquareEnix i Wildstorm Comics su postigli dogovor o izdavanju stripa Nier, a epizode je moguće skinuti sa zvaničnog sajta igre.

71

X360

✔ Jednostavan pristup priči, mehanici i svemu ostalom.

✔ Elementi mnogih žanrova.

✘ Nijedan element nije iznad proseka.

Još od trenutka kada smo videli prvi trailer za ovu igru (na prošlogodišnjem GamesCom-u), Nier nas je zaintrigirao. Istina, ne samo zbog toga što je u pitanju RPG koji izdaje SquareEnix, već i zato što su trejlerom obilovale psovke, a videlo se i da je jedan od glavnih likova hermafrodit (ne, nije se videlo na način na koji ste pomislili, bezobraznici jedni). Danas, kada smo igru imali priliku da odigramo, možemo reći da nije u pitanju samo marketinški trik sa sajma, već Nier jeste ostvarenje u kojem su takve stvari normalne. Što je potpuno u redu... Šteta je samo što, i pored toga što je u pitanju sasvim pristojna igra, Nier nema mnogo elemenata koji će oduševiti igrače.

U naizgled postapokaliptičnom svetu relativno bliske budućnosti, upoznajemo Niera, sedokosog ratnika grube spošaljnjosti, a zlatnog srca. Sa njim je i njegova ćerka Yonah, zaražena virusom Black Scrawl koji je desetkovao ljudsku populaciju. Nier je u potrazi za lekom koji će pomoći kako mladoj devojci tako i ostatku čovečanstva. Pored njih dvoje, na raspolaganju igračima su i Grimoire Weiss (magična knjiga koja govori) i Kain (pomenuti hermafrodit). Na samom početku, naši junaci će se probijati kroz siv i sumoran svet u klasičnom hack & slash maniru, a igra će na prilično jednostavan način pričati svoju priču. Međutim, vrlo brzo ćemo ćemo se iz postapokaliptičnog grada preseliti u klasično JRPG selo koje kao da je izašlo iz igre

Platforma:
X360, PS3

Razvojni tim:
Cavia

Izdavač:
SquareEnix

Internet adresa:
www.niergame.com

Maloprodajna cena:
Oko 55 evra



Final Fantasy X. Osim hackovanja i slashovanja imaćemo priliku da prelazimo questove sa pronalaženjem predmeta i prenošenjem istih sa tačke A na tačku B, a oružja i magije će biti moguće unaprediti "word" sistemom. Da, jednostavnim dodavanjem neke reči (koju ćete morati da kupite) na oružije, ono će dobiti dodatne osobine. Nakon još nekog vremena proigraćemo elemente koji su preuzeti iz starih dobrih dungeon crawlera iz ptičije perspektive kao što je Gauntlet, pucačina "na šinama" kao što je Star Wars: Rebel Assault, ili ćemo se podsetiti pucačina kao što su 1942 ili legendarni Atlusov DoDon Pachi.

Pohvalno je što i pored tolike mešavine žanrova i ideja Nier sve vreme ostavlja prirodan utisak, bukvalno

Podnaslov ove igre je Gestalt, dok u Japanu postoji i Nier Replicant, ekskluzivna PS3 verzija sa mlađim glavnim junakom i unekoliko promenjenom pričom.





ništa ne izgleda kao da je nakalemljeno bez smisla. Problem je što su svi ovi elementi podsećanja na neke već postojeće hitove i ni na jedan način ne uspevaju (pa ni ne pokušavaju) da ih nadmaše. I to je nešto što se provlači kroz sve pore Niera, ne samo kroz mehaniku. Likovi su ok, imaju karakter, ali jednostavno neće postati ikone gejming sveta. Vizuelni stil je lepuškast i na momente spektakularan, ali je češće već viđen i pomalo dosadan. Sistem questova i dizajn "nivoa" je takođe prihvatljiv, ali će vam se prečesto dešavati da prolazite kroz mesta koja ste već posetili… Čak i sve bizarnosti kojima igra obiluje, kao što smo rekli, na kraju izgledaju normalno. Jednostavno ćete pomisliti "Ok. ovaj Nier je jedna ekscentrična igra." i to je to.

Šta reći na kraju? Nier je igra koju je teško voleti, ali ju je jednako teško mrzeti. U svakom slučaju, ako volite akcioni JRPG, vredi da je probate, vrlo verovatno ćete odigrati finih dvadesetak sati i mirne duše uzeti da igrate nešto drugo, a postoji šansa da vas Nier iskreno oduševi.



AUTOR: Nemanja Aleksić

MOUNT & BLADE: WARBAND

Ovako bi izgledao Medieval: Total War kada bi nastupali u prvom redu

79

PC

- ✔ Veoma zarazna igra
- ✔ Realistični fizički model borbe
- ✔ Dosta pažnje posvećeno detaljima
- ✘ Zastarela grafika
- ✘ Brojni bugovi
- ✘ Nedostatak priče koja bi povezivala sve u celinu

Paradox Interactive je ime koje se poštuje u igračkim redovima, pre svega među stratezima. Ovaj izdavač, koji stoji iza naslova poput Europa Universalis, Hearts of Iron i Knights of Honor, se pre dve godine uortačio sa do tada nepoznatim turskim izdavačem TaleWorlds i izbacio krajnje originalni miks akcije, strategije i RPG-a: Mount & Blade. Igra je stekla fanatične sledbenike koji su uz pomoć TaleWorldsa nastavili da razvijaju modove koji su pokrivali ratove od Tolkinove Srednje Zemlje preko Stogodišnjeg rata do Kine u 1937.

Mount & Blade: Warbands je dugo očekivana ekspanzija koja se na prvi pogled ne razlikuje od prethodnika. Ponovo ste stavljeni u ulogu lutajućeg plaćenika koji ima odrešene ruke da radi šta mu se prohte

Trial verzija Warbanda je dostupna na oficijelnom sajtu, koju možete igrati do 7. nivoa.

u Kaldariji, fiktivnoj zemlji napravljenoj po uzoru na srednjevekovnu Evropu. Zaplet koji bi vas gurao napred ne postoji, pušteni ste sa lanca da budete šta poželite - bandit, trgovac, kapetan plaćeničke čete, ili ste možda bacili oko na jedan od tronova šest kraljeva koji ratuju za prevlast nad Kaldarijom. Warband ostavlja gladnim igrače željne priče i zapleta – misije su tu ali se, uz izuzetak nekoliko originalnih misija, svode na "ubij ovog" i "donesi mi ono". Sloboda je sjajna, ali što se

Platforma:
PC

Razvojni tim:
TaleWorlds

Izdavač:
Paradox Interactive

Internet adresa:
www.taleworlds.com

Maloprodajna cena:
Oko 20 evra

Preporučena konfiguracija:
P4 2.0GHz / Athlon XP 2000+, GF FX 5600XT / Radeon X600, 1GB RAM



Grafika je zastarela, ali i dalje izgleda pristojno

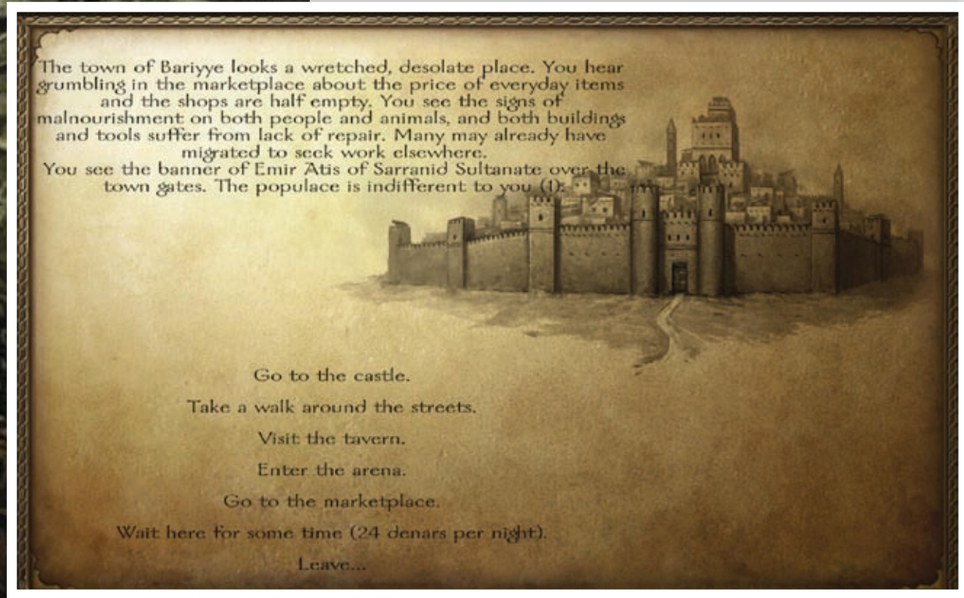
više približavate vrhu lanca ishrane to je manje novih stvari koje bi trebalo da vam drže pažnju. Klasičan kraj ne postoji, već u svakom momentu možete odlučiti da okačite mač iznad kamina (i kreirate novog lika).

Pokretačka snaga Warbanda je sistem borbe sa realnom fizikom. Pomeranjem miša u momentu klika za napad birate iz kog od četiri smera ćete napasti. Na isti način radi i blok, gde na osnovu animacije napada morate pokretom miša da parirate. Korišćenje štita je daleko jednostavnije i može da zaustavi projektile, ali onemogućava korišćenje teškog oružja. Po zadatom udarcu engine obračunava domašaj oružja, naše kretanje i kretanje mete i izbacuje štetu koju smo napravili. Hitbox je podeljen na tri zone – noge, telo i glava, za koju su svi udarci duplirani. Sve ovo pruža krajnje zanimljivo iskustvo gde neće vladati besomučno kliktanje i kombo udarci, već serija blokova, finti i dobro plasiranih udaraca. Svako oružje ima brzinu, domet, tip i količinu štete koju pravi. Bitno je pravilno koristiti svako oružje, jer koplje je neefikasno ako zamahujete u luku umesto da bodete. Osim oružja za prsa u prsa tu su i samostreli, koplja i lukovi. Samostreli su idealno oružje za običnog pešadinca jer ne zahtevaju ikakve statistike da bi se koristili. Koplja imaju mali domet i municiju ali su najrazornija, dok je luk idealno oružje za borbu na daljini. Dodajte na ovo i borbu na konjima i imate pravu srednjevekovnu klanicu!

Kako napreduje igra pod vama će se okupljati sve više vojnika željnih slave i zlata. Obične vojnike možete regrutovati u selima ili ih oslobađati posle borbi. Vremenom skupljaju iskustvo i možete im platiti za unapređenje. Osim šest rasa koje imaju svaka svoje jedinstvene jedinice moguće je unapređivati i plaćenike, bandite,

Lojalni community je za Mount & Blade je izbacio brojne modifikacije. Isto očekuje i Warband, pa za novac koji date za svoj primerak ćete dobiti mnogo više sadržaja koje drugi izdavači često debelo naplaćuju.

Za one koje mrzi da šetaju gradom u potrazi za trgovcem postoji tekstualni interfejs koji je brz i funkcionalan





Globalno zagrevanje verovatno nije nov fenomen. Topli period oko 1000. AD su vikinzi iskoristili da nasele delove Grenlanda, koje su 300 godina kasnije napustili zbog Malog Ledenog Doba.



Razvoj karaktera je dosta detaljno urađen



Prljave seljane je najlakše pregaziti teškom konjicom

farmere, pa čak i seljanke koje mogu dostići status Sestara Mača, jedne od najjačih jedinica u Warbandu.

U krčmama Warbanda možete regrutovati šesnaest heroja, koji se razvijaju i opremaju identično kao i vaš karakter. Heroji svojim veštinama dopunjuju vaše, nose opremu koju im obezbedite, i što je najbitnije, ne mogu umreti. U slučaju da padnu u borbi jedini penal je što njihove veštine nisu dostupne dok im se energija ne digne na 30%. Svaki heroj ima sopstveni karakter, i ako radite protiv njihovog uverenja napustiće družinu.

Komandovanje u bitkama je pomalo nezgodno. Između bitaka vojnike delite u neku od devet grupa, kojima možete odvojeno izdavati komande. Interfejs za komandovanje je funkcionalan, ali ako volite da ste u prvom redu akcije, nećete imati vremena za mikromenadžment. Da bi igra radila prihvatljivo u opcijama postoji klizač koji određuje maksimalan broj vojnika na bojištu. Ako je vojnika više od te vrednosti, odnos snaga koje se pojave u bici će biti proporcionalan. AI je u većini slučajeva pristojan, ali ima momenata kada se potpuno zaglupi. Ovo je najuočljivije u opsadama kada je potrebno da se u koloni popnu na rampu ili merdevine, jer počnu da se gomilaju i zaglavljuju na dnu, praveći savršenu metu za strelce na zidinama.

Multiplejer je dugo očekivan još od prvog Mount & Blade. Ekipe od po 32 igrača ukrštaju koplja u sedam modova igre, poput deathmatcha, team deathmatcha, siege i CTF. Većina ovih servera je podešeno na maksimalni realizam, tako da ćete morati da se dobro izvežbate pre nego što se ulogujete u multiplejer klanicu.

Tehnički aspekt Warbanda je njegova najslabija strana. Grafički engine izgleda pristojno ali je odavno zastareo. Nemali broj misija su neispravan, AI ume ponekad da se zaglupi, a ukoliko se okrenete stvaranju sopstvene imperije nalećete na čitav set bugova i tehničkih propusta koji ovu misiju čine praktično nemogućom. Mapa sveta po kojoj se krećete je praznjikava i monotona, i ne postoji način da se ubrza vreme putovanja. Pa ipak, sjajne borbe, sloboda izbora i razvijen sistem spletki, intriga i političkih mahinacija u borbi za tron čine Mount & Blade: Warband veoma zaraznom igrom onima koji mogu da joj oproste arhaičnu grafiku i brojne bugove.

AUTOR: Vukašin Stijović

RUNAWAY: A TWIST OF FATE

Fenomenalan završetak serijala



Ponekad nećete primetiti čitavu prostoriju na pojedinim lokacijama, proverite hotspotove s vremena na vreme

90

PC

- ✔ Duhovito
- ✔ Zarazno
- ✘ Relativno kratko

Tri godine nakon izlaska Runaway 2: The dream of a turtle, pred nama je treći, i verovatno poslednji nastavak ove sjajne avanturističke trilogije. Pendulo studios je još prvom igrom u serijalu, Runaway: A Road Adventure, demonstrirao veliki talenat, a na našu veliku sreću, pokazali su da imaju malo soli u glavi, dobro oslušnuvši reakcije igračke zajednice koja je prvom delu zamerila izraženi pixel hunting i veliku težinu i nelogičnost određenih deonica, tako da je druga igra u serijalu bila osetno bolja. Sa velikim zadovoljstvom možemo da konstatujemo da se taj trend nastavio – Runaway 3: Twist of fate je ubedljivo najbolji proizvod španskog razvojnog tima, dobro napisana, duhovita, izazovna i zarazna igra.

Priča se nastavlja neposredno na veliki cliffhanger sa kraja drugog dela, i radnja će vam u početku verovatno delovati konfuzno, čak i ukoliko ste igrali prethodne igre. Pomalo neuobičajen početak dobija svoje puno opravdanje kada priča odmakne i kada kockice velikog mozaika počinju polako da se slažu. U skladu sa aktuelnim trendovima, u igri paralelno vodite oba glavna junaka, a pravo iznenađenje vas čeka pri kraju igre, kada preuzimate kontrolu nad jednim od glavnih protagonista drugog dela (nećemo otkriti o kome se radi), i prolazite kroz finale Runaway-a 2 iz potpuno druge perspektive; jednom rečju, sjajno. Ostaje nam da nagađamo da li je ovo samo vešto povezivanje radnje i prevazilaženje opravdanih kritika na nedorečenost prethodnog dela, ili su Španci od starta zamislili obe igre kao jednu veliku celinu, ali im svakako treba skinuti kapu na originalnosti. Poslednja scena u igri (teško da možemo da zamislimo bolju) sa jedne strane zaokružuje priču o Brajanu i Đini, ali takođe ostavlja dovoljno prostora za eventualni nastavak.

Problemi u igri su inventarske prirode, i posle dugo vremena se sećemo sa avanturom koja ima težinski skoro savršeno izbalansirane i logične zagonetke (uz retke izuzetke i poneko deus ex machina rešenje, ali pretpostavljamo da je tako nešto teško u potpunosti izbeći). Čak i ukoliko se zaglavite, igra nudi originalan i suptilan način da nastavite igranje – preko F1 tastera možete pozvati

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Pendulo Studios

Izdavač:
Focus Home Interactive

Internet adresa:
www.runaway-thegame.com

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
3499 dinara

Preporučena konfiguracija:
Procesor 1.7 Ghz, 1 GB RAM, DirectX 9 grafika, 8 GB prostora na hard disku





pomoć, nakon čega će vam prvo biti nagoveštено šta vam je dalje činiti, u vidu male, ali očigledne zagonetke, a daljim pritiskanjem dugmeta igra će vam dati direktno uputstvo. Na F2 možete obeležiti sve delove na ekranu sa kojima je moguća interakcija (hotspots). Jedina mana, ukoliko bismo morali da tražimo iglu u plastu sena, je diskutabilna dužina naslova. Ne može se reći da je igra dugačka, jer nam je trebalo manje od deset sati da je kompletiramo (što se može pripisati našem enormno velikom avanturističkom stažu i čudovišnoj inteligenciji). Sa druge strane, legitimno je zapitati se da li nam, zbog nespornog kvaliteta naslova i nezaboravne zabave koju pruža, to jednostavno nije bilo dovoljno. Scenario i struktura naracije su vrhunski, i Runaway 3 je avantura kojoj su priča i likovi najjača tačka, tako da nećete moći da se odvojite od ekrana dok ne vidite odjavnu špicu. Fenomenalna atmosfera, galerija neobičnih likova i dobro doziran humor su pravo osveženje u moru napadno duhovitih, neinvetinih, klišeiziranih i dosadnih igara. Čak i u





retkim momentima kada se poigrava sa opštim mestima i referencama geek kulture (što se izgleda ne može zaobići u naslovima novijeg datuma), igra to čini na suptilan i zabavan način.

Sa tehničkog aspekta, igra blista. Prelepe, ručno crtane, gotovo stripske pozadine u kombinaciji sa sjajno animiranim 3D modelima karaktera će vas ostaviti bez daha. Glasovna gluma, kako glavnih, tako i sporednih likova, je u ravni sa vizuelnim dostignućima igre.

Bez obzira da li će ovo biti poslednja igra u Runaway serijalu, ili ćemo u budućnosti prisustvovati novim avanturama otkačenog para, jedno je sigurno – ekipa iz Pendulo studios-a je ispekla zanat, tako da ćemo s nestrpljenjem očekivati njihov sledeći naslov. Što se Runaway-a 3 tiče, njemu ide naša bezrezervna preporuka. Nemojte ga propustiti, bez obzira da li ste probali prethodne naslove, i bez obzira da li su avanture vaš omiljeni žanr.

AUTOR: Luka Zlatić



SHUTTER ISLAND

Još jedan filmski predložak koji nije najsrećnije pretočen u igru.

Igra je bazirana na istoimenom filmu Martina Scorsesea sa Leonardom DiCapriom u glavnoj ulozi.

70

PC

- ✔ Uzbudljiva i intrigantna priča.
- ✔ Prihvatljivo izvođenje.
- ✘ Previše skrivenih objekata.
- ✘ Prekratko.

Do sada smo videli hiljade i hiljade (ili bar desetine) filmova pretočenih u igre. 99% tih igara je, blago rečeno, loše i namenjeno samo klincima kao zabava za jedno popodne, a njihovim roditeljima kao način da ostanu bez pedesetak teško stečenih dolara, eura i sličnih novčanih jedinica. Zatvoreno ostrvo (Shutter Island), ovogodišnji Socrseseov hit sa DiCapriom u glavnoj ulozi unekoliko odstupa od malopre navedenog postulata. Ne zato što je u pitanju dobra igra, nego zato što se ne pravi da je AAA naslov. U pitanju je relativno laka avantura, više bazirana na pronalaženju predmeta nego na rešavanju zagonetki, koja se od prvog dana prodaje nalazi u budžetskom rangu cene.

Federalac Teddy Daniels dolazi na ostrvo sa kog je nemoguće bekstvo, a na kom se nalazi Ashecliffe bolnica za mentalno poremećene kriminalce. Rachel Solando, zatvorenica/pacijentkinja te ustanove je, izgleda, pobegla pod neobjašnjivim okolnostima i Teddy treba da otkrije kako i zašto. Kao i u filmu, atmosfera pritajene jeze prouzrokovana okruženjem je odlično prikazana. Nije problem samo u pacijentima, nego i u osobolju bolnice koje vam ne pomaže baš onoliko koliko biste želeli, naprotiv. Postaje jasno da Teddy ne treba samo da pronađe Rachel, nego da reši misteriju koja ide mnogo dublje.

Igra se sastoji od sedam nivoa, podeljenih po dvadeset lokacija koje smo upoznali u filmu. Svaki nivo se sastoji iz nekoliko zagonetki i mini igara, a da biste sve to rešili potrebno je da tražite razne dokaze i predmete po svim lokacijama, a zatim da ih iskoristite na pravim mestima.

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Merscom Games

Izdavač:
City Interactive

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
999 dinara

Preporučena konfiguracija:
Procesor na 1.5GHz, 1GB memorije



Određena sloboda koju su pisci scenarija igre dobili je uslovljena time da njen kraj ni na koji način ne upropasti završnu scenu filma onima koji ga još nisu pogledali.



Ovaj sistem igre nije preterano komplikovan i Shutter Island ne može po težini zagonetki da se meri sa klasičnim P&C avanturama, ali nije ni potpuno bez svojih čari. Veći je problem preterano forsiranje pronalaženja predmeta po ekranu, koje opet nije teško, ali ume da bude monotono.



Kada se na to doda prosečna flash grafika i ne naročito interesantni zvučni efekti i muzika jasno je i da je igra više osmišljena kao dodatni teaser za film, nego kao punokrvni AAA naslov. Dakle, u pitanju je ostvarenje koje neće oduševiti prekaljene avanturiste, ali casual igrači kojima treba kratka zabava vezana za neki poznat film biće sasvim zadovoljni. Ukoliko ste pomenuti avanturista, znajte da igra zaslužuje realnu ocenu 60, ali je dobila 70 zbog svoje iskrenosti. Ukoliko ste casual gamer, zaslužila bi i celih 80 da nema sitnijih problema sa korišćenjem inventara koji umeju da frustriraju. Film jeste daleko bolji, ali nije nemoguće fino se zabaviti i uz igru Shutter Island, naročito ako ste njena ciljna publika.

AUTOR: Viktor Popović



SILENT HUNTER 5: BATTLE OF THE ATLANTIC

Tresla se gora, rodio se miš

Simulacije podmornica nikada nisu bile nešto preterano voljene kod širih igračkih krugova. Naravno, ovaj (kao i svaki drugi) žanr ima svoje fanatične sledbenike, ali uživljavanje u ulogu kapetana podmornice jednostavno nije nešto što je primamljivo većem broju ljudi. Najveći razlog za ovo je verovatno, pa, da kažemo određeni stepen dosadnosti simulacije ovog posla. Ovde odmah želimo da se ogradimo od eventualnih pogrešnih zaključaka da je podmorničarstvo kao takvo smor, već samo želimo da istaknemo da je ovaj posao jednostavno teško realno prebaciti u toplu kućnu atmosferu, poput mnogih drugih uostalom. Ovo je između ostalog i glavni razlog zbog koga se razvojni timovi koji rade na ovakvim igrama obično okreću podmornicama sa sredine prošlog veka, tj. iz perioda Drugog svetskog rata - komandovanje modernim nuklearnim podmornicama je jednostavno previše ne-arkadno da bi ikome bilo interesantno. Najbolja potvrda ovoga je jedna jedina igra koja se bavi ovakvim tipom podmorničarstva - Dangerous Waters (2005), a i njen kvalitet je više nego diskutabilan.

Silent Hunter 5 je prva igra u istoriji simulacije podmornice (a i šire) u kojoj se ne nalazite u ulozi fiktivnog kapetana, već direktno u mokrim cipelama čoveka sa imenom i prezimenom, čiji posao pratite iz prvog lica, u najboljem maniru FPS igara. Drugim rečima, bićete u prilici da se šetkate kroz svoju podmornicu, pričate sa mornarima, pretražujete horizont sa palube, lično nadgledate pripremanje torpeda, naginjete

65

PC

- ✔ Nov i originalan pristup staroj i proverenoj tematici
- ✔ U žaru borbe, bojište izgleda zaista sjajno
- ✘ Bagovi na sve strane i hardverska neoptimizovanost
- ✘ Neodstatak ozbiljnog tutoriala

Platforma:
PC

Razvojni tim:
Ubisoft Romania

Izdavač:
Ubisoft

Internet adresa:
http://bit.ly/6ML9J

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
3999 dinara

Preporučena konfiguracija:
Pentium C2D E4400/ Athlon64x2 4000+, 2GB RAM, ATI HD2600/GeForce 8800



Lepa majica, šmekeru


Hej momci, ima li mesta i za mene?

se nad rame oficira koji sonarom pretražuje okolinu, itd. Ovako jednostavan pomak u konceptu približava simulaciju podmornice najširem mogućem broju ljudi, tako da je ovo prva igra iz ovog serijala (a i žanra uopšte) koju toplo možemo preporučiti svim ljubiteljima dobrih igara, bez obzira na njihove žanrovske preference.

Ispravka, mogli bismo preporučiti, da nas u tome ne sprečava nekoliko zaista velikih propusta. Dakle, iako igra jeste revolucionarna u svom konceptu i nudi nekoliko nezamenjivih trenutaka, stekli smo utisak da je sve osim koncepta nekako nabacano i nedovršeno. Dakle, imaćete priliku da u FPS maniru komandujete podmornicom, ali je samo izvođenje jako loše, bagovito i na trenutke besmisleno - da bi ste poslali hitnu poruku vezisti na drugom kraju podmornice, moraćete u sred bitke da se provlačite kroz uske prolaze, kao da u Drugom svetskom ratu podmornice nisu imale sistem cevi kroz koje su služile upravo kako bi se komuniciralo sa kraja na kraj plovila. Imaćete priliku i da kroz razgovor utičete na moral mornara, ali su ti dijalozi bezobrazno plitki i neintuitivni. Imaćete priliku da apgrejdujete svoje plovilo, ali na jedan rudimentaran i prost način - moći ćete da birate čak nekoliko dezena u koji želite da ofarbate svoju podmornicu, ali o tehničkim stvarima poput

Simulacije podmornica nikada nisu bile nešto preterano voljene kod širih igračkih krugova

Silent Hunter 5 je prva igra u istoriji simulacije podmornice u kojoj se ne nalazite u ulozi fiktivnog kapetana

boljih motora, radara ili periskopa nema ni reči.

Drugim rečima, ova igra na papiru ima sve ono što bi svaki ljubitelj simulacija podmornice poželeo, ali u realnosti, pada na skoro svakom ozbiljnom testu. Sa druge strane, Silent Hunter serijal ima već izgrađenu reputaciju kao simulacija podmornice koja svoju ozbiljnost dobija tek sa prvim ozbiljnijim zakrpama. Tako da nam i ovoga puta ne ostaje ništa drugo nego da čekamo zvanične pečeve koji će popraviti bar tehničku stranu same igre. Sa druge strane, možemo se nadati da će u budućnosti biti još igara koje će u tradicionalni žanrovski šablon unositi drugačije i zanimljivije elemente gejmpleja.


Tamo se izgleda pravi i roštilj


Ovo neće na dobro da se završi!

AUTOR: Nikola Dolapčev



Dizajn glavnog lika kao da je pozajmljen iz filma "The Shadow"

RED STEEL 2

Uspeo popravni ispit za Ubisoft

Wiimotion Plus dodatak je obavezan

83

Wii

- ✔ Mnogo pozitivnih promena u odnosu na prethodnika
- ✔ Zanimljiva akcija
- ✔ Vizuelne karakteristike
- ✘ Potrebno navikavanje na kontrole
- ✘ Priča je mogla da bude kvalitetnija
- ✘ Na momente veoma teška

Ukoliko ste kupili Wii neposredno nakon njegove premijere, sigurno znate da je Red Steel bio jedna od prvih igara objavljenih za sistem. Nasuprot visokim očekivanjima i impresijama na osnovu trejlera, ovaj inovativni naslov u finalnom obliku nije predstavljao više od pukog proseka, iako je dostigao milionski tiraž. Da bi se iskupili i ispravili sve greške, u Ubisoftu su uradili nastavak koji je kreiran "od nule", tako da na svu sreću, nema previše dodirnih tačaka sa originalnim ostvarenjem.

U ovom naslovu, kontrolisaćete neimenovanog poslednjeg člana Kusagari klana, u okruženju koje je

Ubisoft je objavio da očekuje da se igra proda u barem 500,000 primeraka

čudan spoj Divljeg zapada i apokaliptičnog sveta, prožetog uticajima orijentalne kulture. Glavni junak pokušava da otkrije ko je eliminisao njegov klan i da servira odgovarajuću osvetu. Jedini problem predstavlja to što mu je oteta njegova dragocena katana, koja mu je preko potrebna za izvršenje ovog zadatka. Iako poseduje interesantne elemente, moramo da naglasimo da scenario i nije najkvalitetniji segment Red Steel-a 2, ali će pristojno ispratiti vaše napredovanje.

Akcija se odvija iz prvog lica, uz kombinovanje različitog vatrenog oružja i mača, čije korišćenje će vam objasniti interesantna uputstva

Platforma:
Wii

Razvojni tim:
Ubisoft Paris

Izdavač:
Ubisoft

Internet adresa:
http://bit.ly/18ek5O

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
5999 dinara

Podržava:
Wiimotion Plus

AUTOR: Nikola Dolapčev



Blokiranje napada je veština koju morate savladati



Neki protivnici imaju oklop koji treba da probijete da biste ih učinili ranjivim



Nemojte da štedite novac pri kupovini oružja i unapređenja

koja će se pojavljivati u toku igre. Ovakva objašnjenja su zaista neophodna, usled nešto drugačijeg načina nišanjenja od onog na koji ste navikli, kao i borbi mačevima koje do sad nismo sretali previše često. Sukobi sa protivnicima se odvijaju najsličnije kao u Batman: Arkham Asylumu, gde imate ograničenu količinu energije za svaki okršaj, koja se obnavlja ukoliko pobedite. Znači, nema jurcanja za prvom pomoći, ali ni sakrivanja u zaklonu dok vam se energija ne obnovi. AI neprijatelja je odličan i programiran je sa namerom da vam napravi problem, jer primenjuje različite strategije i u bliskoj borbi ne stoji u jednom mestu, već napada u grupi. Takođe, protivnici sa naoružanjem gledaće da vas napadaju iz daljine, dok će njihovi saborci sa katanama trčati ka vama. Na momente, kada vas napadne veći broj bandita, igra može da bude veoma teška. Sa druge strane, glavni protivnici imaju sopstvene predefinisane napade, tako da čim ih naučite, nećete imati (mnogo) problema da ih pobedite.

Zahvaljujući dosta velikoj slobodi kretanja kroz nivoe, igra ostavlja utisak nelinarnosti, iako ona realno ne postoji. Svaki deo grada karakterišu određene misije, koje možete naći na oglasnoj tabli, a tek njihovim uspešnim rešavanjem, možete da napredujete. Kada to uradite, više nećete moći da se vratite na prethodne nivoe i završite sporedne misije koje ste preskočili. Pored glavnih zadataka, koji se uglavnom svode na demoliranje, ubijanje protivnika i aktiviranja određenih mašina, na izboru ćete imati i nekoliko sporednih misija u sličnom maniru, koje vam mogu doneti potreban novac za unapređivanje oružja ili glavnog lika.

Primenjeni cell-shading endžin i ambijentalna muzika su ono što prezentaciju Red Steela 2 čini vrhunskom, pa je jedino što možemo da zamerimo na momente vrlo neuverljiva glasovna gluma za neke od glavnih likova u igri. Podrška za obavezni Wiimotion Plus kontroler je odlično implementirana, tako da vitlanje mačem deluje znatno preciznije u odnosu na prethodnika, iako postoji samo 8 pravaca u kojima možete da zamahujete.

Iako se razmišljalo o multiplayer modu, vrlo brzo se odustalo od toga

Kada se sve uzme u obzir, lako je zaključiti da je ponovni pokušaj kreiranja nešto drugačije FPS igre ovog puta bio daleko uspešniji. Potpuno promenjen u odnosu na originalni Red Steel, sa kvalitetnijim kontrolama i odličnim vizuelnim karakteristikama, ovaj naslov predstavlja sigurno jedno od najboljih ostvarenja na Wii-ju ove godine i vredi ga probati čak i ukoliko niste veliki ljubitelj pucačkih igara iz prvog lica.

AUTOR: Nikola Jovanović



HALF-MINUTE HERO

Spašavanje sveta za 30 sekundi

80



- ✔ Simpatična retro 8bit grafika
- ✔ Instant zabavnost
- ✘ Prvi mod igre ostavlja u senci ostatak
- ✘ Multiplayer je mogao biti raznovrsniji

Ovo je jedan od onih veoma originalnih novih naslova za PSP, što znači mnogo kada se uzme u obzir kakve se sve neuobičajene i maštovite igre pojavljuju na ovom sistemu u zadnje vreme. Half-Minute Hero je teško opisati u samo par reči, četiri glavna moda sastoje se iz japanskog RPG-a, pucačine, real time strategije i escort misija. Pored raznovrsnog izvođenja Half-Minute Hero čini i dosta zdravog humora i veoma specifična prezentacija zasnovana na klasičnoj 8bit grafici.

U prvom delu priče tj. Hero 30 modu preuzimate ulogu mladog avanturiste koji je na questu da spasi svet od ultimativnog zla, čist kliše. Ono što komplikuje stvari i čini ovu avanturu drugačijom je vremenski limit od 30 sekundi, jer zlim silama treba toliko da castuju magiju za uništenje sveta. U tih 30 sekundi potrebno je izlevelovati se, nabaviti opremu i ubiti zadnjeg bossa. 30 sekundi je moguće odužiti ulaskom u gradove i doniranjem novca boginji vremena, ali će vas svaki put to koštati sve više, tako da je pravilan menadžment vremena ključ za uspeh. Borbe su automatizovane, a pobedom se dobijaju exp poeni potrebni za levelovanje. Svaki nivo u igri je tretiran kao igra za sebe tako da ćete svaku avanturu od 30 sekundi počinjati sa lvl1, jedino je moguće preneti opremu, oružija i armor. Ovaj mod igre je svakako srž Half-Minute hero kompilacije, i predstavlja veoma zabavnu i suludo ubrza-

Platforma:
PSP

Razvojni tim:
Opus

Izdavač:
Rising Star Games

Internet adresa:
www.halfminutehero.com

Maloprodajna cena:
Oko 40 evra



Boginja vremena za određen iznos resetuje vreme

nu verziju klasika kao što su prve Final Fantasy i Dragon Quest igre sa NES-a, za čije je završavanje bilo potrebno po desetine sati. Sledeći mod, Princess 30 nastavlja priču ali ovoga puta ste u ulozi princeze koja ima 30 sekundi da pronađe predmete potrebne za lečenje njenog oca dok izvođenje je više u stilu mini-game pucačine. Evil Lord 30 mod je veoma pojednostavljen RTS u kome kontrolišete zle sile, dok u Knight 30 modu igrate sa vitezom koji brani maga kome treba 30 sekundi da castuje spell. Različiti stilovi izvođenja čine ovaj naslov u celini svežim, a svaki je zabavan i zarazan na svoj način. Sveukupno za kompletiranje priče neophodno je oko dvadesetak sati, a postoji čak i multiplayer mod za do četiri igrača ali isključivo u lokalu tkz. "Hero Ad Hoc" koji se zasniva na Hero 30 modu stim što se za resurse takmičite sa drugim igračima.

Prezentacija je iako jednostavna, veoma kvalitetna sa umetničke strane. Pored autentičnih retro sprajtova i pozadina, u medju animacijama videćete prelepe ručno crtane scene koje stilski najviše podsećaju na rane RPG igre sa Sega Saturna i prvog PlayStationa. Muzika i efekti su takodje u stilu igara koje su korišćene za inspiraciju i uklapaju se fantastično. OST sveukupno može da se poredi i sa nekim visokobudžetnim "pravim" RPG-ovima.

Nema mnogo toga čemu bi mogli da zamerimo, osim što je najzanimljiviji mod igre prvi koji je neophodno preći tako da ostatak ne deluje toliko specijalno posle inicijalnog oduševljenja 30 sekundnim RPG-om. Jednostavno Half-Minute Hero je savršena igra za ubijanje vremena, bilo da odigrate par partija u nekoliko minuta ili se posvetite malo duže imaćete kvalitetno ispunjeno vreme. Koncept kratkih partija je idealan za igru na džepnoj konzoli koju možete igrati svuda, a sirova zabavnost od početka do kraja čine ovaj naslov obaveznim u vašoj kolekciji PSP igara.



Half-Minute Hero je teško opisati u samo par reči, četiri glavna moda sastoje se iz japanskog RPG-a, pucačine, real time strategije i escort misija



Borbe su automatizovane ali u stilu 8bit RPG-ova

H20

Hosting 2.0

Neograničeno dobar

Jedan hosting za sve vaše sajtove

Eunet Unlimited hosting ponuda Vam omogućava da neograničeno koristite resurse svog hosting servisa, bez obzira da li je u pitanju prostor na disku, Internet protok ili e-mailovi.

10 sajtova po ceni jednog

Neograničen protok
Neograničen prostor

EUnet
NajBoje Interneta

0800 300 400

www.EUnet.rs/hosting | prodaja@EUnet.co.rs | Tel: 011 330 5605 | Fax: 011 330 5606

AUTOR: Stefan Starović

Vrsta hardvera:
Kompjuterski miš i tastatura

Uređaj:
Roccat Kone, Roccat Kova, Roccat Valo

Kontakt:
www.execentar.rs

ROCCAT PONUDA PERIFERIJA ZA GAMERE

Svašta od "mačkice"

Roccat Kone poseduje rezoluciju od 3200 dpi što će biti dovoljno za većinu igrača.



Roccat Kova je nešto jeftiniji model namenjen gejmerima koji žele visoke performanse za pristojnu cenu. Kova poseduje zanimljiv dizajn sa tanjim kućištem i izraženim ivicama u donjem delu koja podsećaju na krilca. Na njih se oslanjaju palac i mali prst tokom igranja što dodatno utiče na stabilnost tokom rada.

Miš poseduje ergonomski oblik i što je još važnije on je ambidekstralni, odnosno nesmetano ga mogu koristiti levaci i dešnjaci. Ovo je jedan od retkih gejming miševa te vrste. Dodatni tasteri se sada nalaze sa obe strane zbog oblika miša. Ispod tih tastera se nalazi gumirani deo na koji se naslanja vrh palca kako bi pokreti tokom igranja bili precizniji, a miš ne bi isklizavao iz ruke. Na glavnim tasterima ka samim ivicama kao i u zadnjem delu, nalaze se LE diode koje menjaju boju i stvaraju zanimljiv efekat. Skrol točkić je prilično širok i daje manji otpor tokom rada.

Što se tiče tehničkih specifikacija, rezolucija iznosi 3200 dpi, što garantuje brzinu i preciznost. Za Kovu nisu potrebni nikakvi drajveri i dovoljno je samo povezati je na računar putem USB porta. Kabl je dugačak čak 2 metra što je i više nego dovoljno za ugodno igranje.

Roccat je kompanija koja se rapidno probila u sam vrh gejming tržišta ponudivši nekoliko vrhunskih proizvoda za igrače.

Roccat Kova je lep, lagan i ugodan miš za igranje. Njegova najveća prednost je što je ambidekstralan pa će konačno i levaci moći da koriste jedan vrhunski gejming model.

Naši utisci posle testiranja novog Roccatovog miša Kova su i dalje sjajni. Ipak, ova priča o gejming kompaniji Roccat ne bi bila kompletna da vam ne predstavimo njen najpoznatiji model. Naravno reč je o mišu Kone koji je pobrao dobre kritike kako od igrača tako i od novinara.

Ovaj miš poseduje ergonomski oblik i savršeno leži u šaci bez obzira na njene dimenzije. Jedan od upečatljivih detalja je čak 9 tastera koji su većinom na dohvat ruke. Na bokovima Konea nalaze se trake kojima možete menjati boju kako bi napravili unikatan model.

Roccat Kova je lep, lagan i ugodan miš za igranje. Njegova najveća prednost je što je ambidekstralan pa će konačno i levaci moći da koriste jedan vrhunski gejming model.

Roccat Kova je nešto jeftiniji model namenjen gejmerima koji žele visoke performanse za pristojnu cenu

la i Kone poseduje tegiće za regulaciju težine. U telo miša može se ubaciti samo jedan teg, a u kutiji dolaze četiri komada od 5, 10, 15 i 20 grama.

Roccat Kone poseduje rezoluciju od 3200 dpi što će biti dovoljno za većinu igrača. Svaka viša osetljivost namenjena je isključivo gejming profesionalcima. Ono što ovaj miš razlikuje od mase drugih je Tracking Control Unit koji služi za proračunavanje distance između podloge i miša kao i skeniranje podloge. Na taj način se Kone podešava da odgovara kako vama tako i podlozi na kojoj radi. To znači da ovaj model možete koristiti gotovo na svakoj površini i one će savršeno i precizno raditi svoj posao.

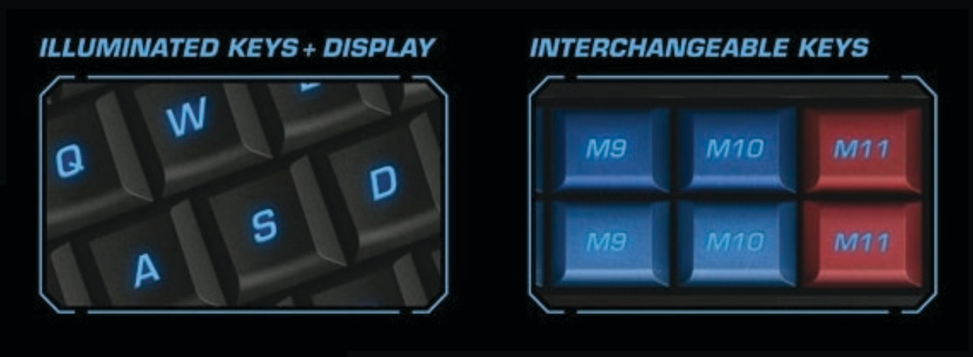
Kao i većina ozbiljnih gejming modeKonačno, tu je i Roccat Valo. Deluje prilično robustno, teško i kvalitetno - upravo ono što očekujete od gaming tastature. Bokovi su mu kompletno gumirani kao i same nožice čime je klizanje po glatkim stolovima u potpunosti onemogućeno. Valo je dosta dugačak zbog dodatnih tastera i potrebno je navikavanje prilikom kucanja jer će se u početku dešavati da prolazno mašujete slova ili kačite caps lock, mada je to više subkjektivni osećaj. Hod tastera je kraći, a u radu deluju prilično tvrdo. Ipak, posle samo par dana korišćenja, shvatili smo koliko su ugodni i precizni tokom kucanja.

Najznačajniji deo tastature su dodatni tasteri. Valo poseduje pet profila od kojih svaki ima 28 makro tastera. Tu dolazimo do neverovatne brojke kombinacija od kojih vam se može zavrteti u glavi. Svakom tasteru moguće je dodeliti





određenu funkciju bilo u igri ili tokom običnog rada na računaru. Takođe, uz pomoć softvera moguće je snimati makroe, odnosno automatsko obavljanje različitih procesa na računaru kako bi svoj rad učinili efikasnijim. Valo poseduje i mali ekran sličan onom na Logitech modelima,



a tu su i četiri tastera za navigaciju kroz meni.

Na samom vrhu, nalaze se multimedijalni tasteri za interakciju u plejerima ali i regulaciju osvetljenja tastera, ekrana i samog logoa ROCCAT-a na levom delu tastature. Takođe, tu je i veoma korisna opcija za blokiranje windows tastera tokom igranja. U igrama se Valo pokazao sjajno s tim da je potrebno navikavanje. Valo poseduje internu memoriju od 2MB kako bi zapamtio sva podešavanja, što je od neprocenjive vrednosti ako tastaturu nosite sa sobom na lan party.

Valo ostvaruje vezu sa računarom putem USB-a. Na levom boku tastature nalazi se jedan 2.0 USB port, dok su na desnoj strani ulazi za mikrofon i slusalice. U kutiji dolazi još i odličan gaming eksterni mikrofon, kao i dodatni set tastera u različitim bojama. Na kraju samo možemo reći, bravo za ROCCAT.

Roccat Valo deluje prilično robustno, teško i kvalitetno - upravo ono što očekujete od gaming tastature.

Valo poseduje pet profila od kojih svaki ima 28 makro tastera



AUTOR: Luka Zlatić

Vrsta hardvera:
Handheld konzola

Uređaj:
DSi XL

Kontakt:
www.coolplay.rs

Cena:
23.999 dinara



DSi XL

DS je ponovo evoluirao, a pritom je i porastao.

Nintendo je uvek bio poznat po redizajniranju svojih hand-heldova i njihovim različitim verzijama, pre svega posvećenim smanjivanju gabarita konzole. Trenutno najprodavanija konzola za igru na svetu je nastavila u tom stilu, i do sada je doživela nekoliko promena. Od originalnog DS-a prešli smo na DS Lite, pa zatim na DSi, a sada je pred nama nova evolucija pod nazivom DSi XL. Kao što mu ime kaže, a i prvi pogled koji na njega bacite, XL bar u jednoj stvari odstupa od tradicije – nije manji, nego je veći od svojih prethodnika.



Svaki od dva panela je za celih 93% veći od onih koje smo videli na originalnoj verziji ove konzole. Međutim, rezolucija je ostala ista – 256x192 piksela, pa se ne može reći da je ova promena potpuno pozitivna. Iako sigurno postoje igrači kojima će veći ekran odgovarati (zbog slabijeg vida, recimo), oni koji

Koja je najbitnija razlika između DSi-a i XL-a? Iako odgovor izgleda prilično očigledno, nije u ekranu, nego u kvalitetu zvuka.



DSiWare

Prvog novembra 2008. Za područije japana otvoren je Nintendo DSiWare servis. U pitanju je internet stranica preko koje je moguće dokupiti određene akplikacije za DSi i DSi XL. Da biste do ovih aplikacija došli potrebno vam je dovoljno memorije na konzoli, internet konekcija i određeni broj Nintendo Poena koji se mogu kupiti u vidu pre-paid kartica. Aplikacije su podeljene u četiri grupe, one koje su besplatne, one koje koštaju 200; 500; i 800 ili više poena. Kvalitet same aplikacije ne zavisi od cene. Kako bismo vam malo olakšali izbor, predstavićemo par najzanimljivijih.

su navikli na mali DS/DSi će vrlo lako primetiti uvećane piksele, pa i veći aliasing, koji umeju malo da smanje kvalitet celokupnog ugođaja prilikom igre. Pozitivne strane novih panela su i bolje osvetljenje, i veći ugao gledanja.

Toliko uvećanje ekrana je, očigledno, uslovilo i uvećanje same konzole. Smatramo da je prilično subjektivna kategorija da li je XL bolji od DSi kada je prenosivost u pitanju i predlažemo svim novim kupcima da u radnji, ako je moguće, vide šta im bolje leži u ruci ili potencijalno staje u džepove. Činjenica je da je nova verzija prijatnija za čitanje i chatovanje, kao i to da je izrada nešto čvršća, a kućište ima oblije ivice. Takođe, DS Lite je imao glatku površinu, DSi mat, a XL je sa gornje strane gladak i pravi je mamac za otiske prstiju, dok je ostatak kućišta mat. Iskreno, mislimo da je mat najbolje rešenje

Da li je moguće da u ovoliko kućište nisu stavili prostora za GBA slot? Ne samo zbog igara sa tog sistema, nego i zbog novih periferija koje taj slot koriste.







Game & Watch



Ono što bismo nazvali prvim hand-heldom su svakako Nintendove Game & Watch konzolice, zbog kojih se kod nas i odomaćio izraz "igrica". Možete izabrati jednu od devet igrica sa početka osamdesetih godina prošlog veka, od prve – Ball (1980) pa do najboljih i najpoznatijih Donkey Kong JR. (1982) i Mario's Cement Factory (1983). Oduševljeni smo činjenicom da su i danas, trideset godina kasnije, ove igrice jednako zabavne (naročito Donkey Kong JR.), i jedva čekamo da se ponuda proširi i na stare dobre "dvoekrance", pošto DSi sigurno može da podrži.

Texas Hold'em



Nešto stariji vlasnici DSi-a i XL-a mogu da se zabave i uz nekoliko verzija Hold'em pokera. Jedna od njih, po mnogima i najbolja, je Electronic Artsov Downtown Texas Hold'em. Ako igrate single player mod, moći ćete da prođete kroz relativno zanimljivu karijeru u kojoj novcem koji zaradite otključavate mogućnost da posetite bolja mesta za igru. Najbitnije je to što protivnici nisu za bacanje, i moguće je odigrati prilično zanimljive partije pokera. Daleko je zanimljivije, naravno, igrati se u multiplayer modu, pa vam to svakako preporučujemo.

za nešto što se toliko mnogo drži u rukama. Ni izbor boja nije baš najbolji (mada je i to stvar ukusa) – jedan model je u boji burgundca, a drugi u klavir braon tonovima. Opet, crni mat DSi je najlepši DS (a i najlakši za održavanje) koji smo imali prilike da vidimo.

Što se tiče softvera, nema nikakve razlike između DSi-a i XL-a, mada se uz XL dobija jedna preinstalirana igra što je uvek plus. Iako smo svesni da bi to verovatno dodatno podiglo cenu, ostaje žal što na XL, u sav taj prostor, nije vraćen slot za GBA kertridže, ali i DS periferije (kontroler za Guitar Hero na primer) koje su ga koristile.

Najveća prednost ove DSi XL u odnosu na prethodnike je, verovali ili ne, u zvuku. Umesto samo dva proreza za zvučnike, XL ih ima čak sedam. Iako se ne može govoriti o nekim vrhunskim dometima, ozvu-

Gornja strana DSi XL-a je pravi magnet za otiske prstiju.

čenje koje se dobija zaista zvuči osetno bolje od bilo kog prethodnika, pa je ovo prva konzola iz DS porodice za koju ne možemo da kažemo da je igranje sa slušalicama bolje rešenje. Ako želite da slušate muziku dok putujete, imajte u vidu da Nintendo i dalje smatra kako je AAC format bolji od MP3-a, kao i da je i dalje nemoguće surfovati internetom i slušati muziku.

Teško je, na kraju, zaključiti kome je tačno namenjen DSi XL. Najverovatnije nešto starijoj populaciji, koju su stare verzije DS-a jednostavno "promašile". Jedno je sigurno, ukoliko već imate jednu iz ove porodice Nintendovih hand-held konzola, ova vam nije neophodna. Ukoliko u ovaj svet tek ulazite, izbor je pre svega stvar ukusa, a u Srbiji možda i cene.



Faceez

Za kraj ovog mini prikaza smo ostavili aplikaciju koja se skoro pojavila u Evropi, a već duže vreme je na prvom mestu svih top lista downloadabilnog sadržaja u Americi. Faceez je dizajniran ekskluzivno za DSiWare i korisnicima daje moć da se na do sada neviđen način poigraju sa slikama koje će uslikati pomoću svog DSi-a (ili XL-a).



Princip funkcionisanja Faceeza je vrlo jednostavan. Prvo treba da uslikate sami sebe pazeći pritom da vam se usta i oči poklope sa "modlom" koja se vidi na ekranu. Zatim tu sliku možete da ukrasite sa preko 150 simpatičnih dodataka. Možete birati između raznolikih šešira, brkova, brada, frizura... Zatim potpuno "obučeno" lice možete dodatno doterati pomoću tačno 65 animacija. Kada ste potpuno zadovoljni finalnim Faceezom možete ga snimiti, a tek tu počinje zabava. Sada možete kao pozadinu da iskoristite neku od fotografija koje već imate na konzoli, pa da na nju aplicirate jednog ili više gotovih Faceeza. Zatim ta "umetnička dela" možete deliti sa drugarima, ili im se jednostavno diviti. Ok. korišćenje Faceeza definitivno nije umetnost, ali je prilično zabavno i simpatičan je način za korišćenje Nintendovog handhelda.





AUTOR: Janko Čvorović

Vrsta hardvera:
Hard disk

Uređaj:
Verbatim InSight 500 GB

Kontakt:
www.verbatim-europe.com

VERBATIM INSIGHT 500 GB

Nova tehnologija iz Verbatima

IFA sajam protekle godine je mesto gde je prvi put Verbatim predstavio svoj novi InSight hard disk, ali se tada o ovom modelu znalo jako malo. Konačno nam je ovaj zanimljivi uređaj dopao šaka, pa smo rešili da naše utiske podelimo sa vama.

Neobičan dizajn je jedna od stvari koje prvo upadaju u oči. InSight poseduje i displej, a deo koji ga nosi je je blago izdignut i zakrivljen čime se postiže jedinstven i zanimljiv izgled. Ono što ovaj hard disk razlikuje od drugih modela je upravo pomenuti Always On LCD displej, koji pokazuje naziv diska i količinu slobodnog prostora čak i kada disk nije priključen na računar. Zbog displeja koji poseduje ovaj model hard diska je malo duži od standardnih 2,5" modela, ali to nadomešćuje time što je jako tanak. Unutar kućišta se nalazi 2,5" disk Samsung diska brzine rotacije od 5400 rpm. Piano završna obrada deluje jako lepo, ali, kao što smo to više puta ponovili vrlo je nezahvalna za održavanje, pošto je magnet za otiske prstiju. Čak ni USB konektor nije tamo gde bismo inače navikli kod klasičnih prenosnih diskova, već je izvučen sa strane, i nalazi se tačno na delu na kome je disk izdignut. Prednja strana, pored stalno upaljenog displeja nosi i LE diodu koja indicira da se pristupa disku tj. da se vrši prenos podataka.

U paketu uz disk dolaze i odgovarajući USB na mini USB type B kabl i uputstvo za upotrebu, a kada je „mekša strana“ pakovanja u pitanju, na disku možete naći i Nero BACKITUP 4 Essentials softver koji služi za bekap najbitnijih podataka i ovaj proces maksimalno pojednostavljuje. Iako



Ono što ovaj hard disk razlikuje od drugih modela je Always On LCD displej, koji pokazuje naziv i količinu slobodnog prostora čak i kada disk nije priključen na računar



U paketu uz disk dolaze i odgovarajući USB kabl te Nero BACKITUP 4 Essentials softver koji služi za bekap najbitnijih podataka

je u pitanju osnovna verzija ovog alata pozdravljamo Verbatim koji je ovom prilikom omogućio i korisnicima koji nemaju puno iskustva da na vrlo jednostavan način bekapuju svoje vitalne podatke.

Kada su rezultati koje je disk postigao u radu u pitanju InSight, ograničen sporim USB 2.0 portom je rešio da iskoristi realni maksimum ove konekcije. Naime, kakve god diskove da smo imali na testu, makar u pitanju bili i SSD modeli nikad se nije desilo da je brzina prelazila 30 MB/s za upis i 33 MB/s za čitanje sa diska povezanog preko USB 2.0. InSight nas je iznenadio postigavši preko 28 MB/s za upis i skoro 33 MB/s za čitanje podataka što je stvarno respektabilna brzina za ovaj tip uređaja.

Iako smo ga maltretirali sa kopiranjem velikih i malih fajlova, što je umelo da potraje, ovaj mališan nije uspeo da privuče pažnju na sebe ni bukom ni grejanjem

Iako smo ga maltretirali sa kopiranjem velikih i malih fajlova, što je umelo da potraje, ovaj mališan nije uspeo da privuče pažnju na sebe ni bukom ni grejanjem. Jedva mlaka temperatura je ono što možete očekivati od njega, a jedino indikatorska lampica će vam govoriti o tome da li disk radi ili ne.

Kako se radi o pioniru na polju diskova sa displejom ovog tipa ne čudi što je cena Verbatim InSight modela oko 110 evra. Ne treba zaboraviti i da je kapacitet ovog mališana pola terabajta, što nikako nije malo. Iako usko grlo čini USB konekcija veliki kapacitet i AlwaysOn displej su stvari koje ga odvajaju od modela u klasi, pa ga toplo preporučujemo svakome kome pored klasičnog prenosnog diska s vremena na vreme dobro dođe informacija o količini slobodnog prostora, bez moranja da disk priključuje na računar.



AUTOR: Janko Čvorović

Vrsta hardvera:
konfiguracije

Uređaj:
Altos Suprimo RaiderUA2KWP-2 i Altos Suprimo Eclipse

Kontakt:
www.alti.rs

ALTI SUPRIMO KONFIGURACIJE

Za svakog ponešto

Jedan od najvećih domaćih distributera računarske opreme – Alti iz Čačka već neko vreme „fura“ svoje brend konfiguracije. Intel modeli nose naziv Intra, dok su AMD bazirane konfiguracije nazvane Altos. Kada već možete da birate gotove konfiguracije činjenica da se neko stvarno potrudio oko sklapanja istih i da uz njih daje trogodišnju garanciju može mnogo da znači. Dva modele iz AMD Altos Suprimo linije sistema ovoga puta došla su u našu redakciju, pa vam ovoga puta prenosimo utiske. U pitanju su Altos Suprimo Eclipse i Altos Suprimo Raider.

Iako u identičnom kućištu, ove dve konfiguracije bazirane su na različitim procesorima i spadaju u različiti cenovni rang. Foxconn TSAA725 kućište nikako nije jedno od onih koje uliva poverenje na prvi pogled, ali na sreću spisak komponenata koje se unutra nalaze itekako deluje lepo. Zajedničke karakteristike ova dva računara svode se na kućište, matičnu ploču, hard disk i garanciju, dok ostatak pravi razlike, kako u nameni, tako i po ceni.

Eclipse

Eclipse je jači od dva modela. U Gigabyte matičnu ploču sa baziranu na AMD 770 čipsetu ubačen je četvorojezgarni Athlon II koji kuca na 2,6 GHz. Ploča je punog ATX formata, a PCI slotovi su dovoljno odmaknuti od PEG slota tako da nema bojazni da će grafička kartica zauzeti prostor i onemogućiti ugradnju dodatnih kartica, što će ceniti vlasnici TV i boljih zvučnih kartica. Kada je CPU u pitanju radi se o "narodnom" procesoru koji košta manje od sto evra i uopšte nema trećestepenu keš memoriju, ali kao što smo iz ranijih testova zaključili, to u većini slučajeva nije ni bitno, jer je razlika u performansama često dosta manja od razlike u ceni u odnosu na četvorojezgarne Phenome II.

Izbor brze Patriot memorije sa radnim taktom od 1066 MHz i sa latencijama od tek 5-5-5-15 posebno pozdravljamo, a ne treba posebno

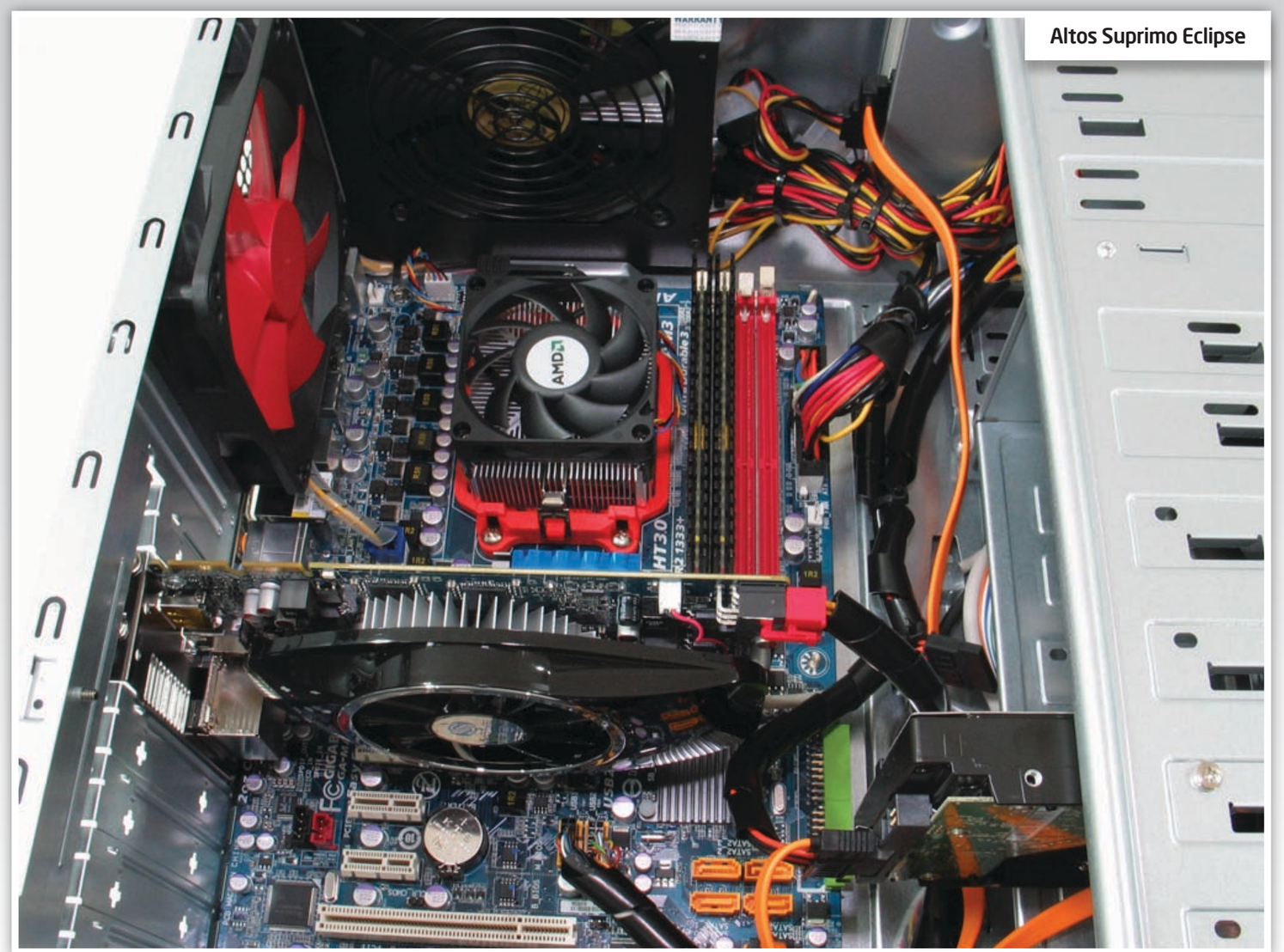


Iako u identičnom kućištu, ove dve konfiguracije bazirane su na različitim procesorima i spadaju u različiti cenovni rang.

naglašavati performanse ovakvog sistema. Moduli se hlade visokim pasivnim hladnjacima što ovde i nije bilo potrebno, ali svakako ostavlja lep utisak. Kada govorimo o grafičkom podsistemu Radeon HD 5750 je i dalje previše skup u odnosu na brzinski sličan model prethodne generacije, tako da je prirodno da ga distributeri izbegavaju u svojim konfiguracijama koje pucaju na dobar odnos cene i performansi, ali sa druge strane, DirectX 11 kompatibilnost ostvaruje jak marketinški efekat. Sapphire model sa 1 GB GDDR5 na ATI propisanim frekvencijama (GPU na 700, memorija na 4600 MHz) u radu se ponaša besprekorno, obezbediće kompatibilnost sa novim igrama tokom sledećih godina, pa makar se one igrale i na nižem nivou detalja. Ne treba se ni brinuti za portove jer Sapphire obezbeđuje dva DVI izlaza, po jedan HDMI i jedan Display Port, sve što je modernim grafikama potrebno.

Za razliku od jačeg Radeona 5750 ovaj XFX će obezbediti tek igrive performanse u novijim naslovima u 1680x1050 sa dobrim delom detalja u sjaju

Disk koji poseduju obe konfiguracije je WD Caviar od 500 GB iz AAKS serije, što se pokazalo sasvim dobrim izborom, posebno uzevši u obzir da dodatno hlađenje održava radnu temperaturu diska i sistema na veoma niskom nivou. Kada je unos podataka u pitanju Samsung DVD snimač koji predstavlja prosečno rešenje na tržištu i sasvim će ispuniti očekivanja prosečnog korisnika. Naposletku, struju isporučuje AXP napajanje deklarisano na 500 W, što bi bila jeftinija varijanta Thermaltakea. U svakom slučaju, nije reč o najjeftinijem "kinezu" i nema bojazni da će ispustiti dušu pri većem opterećenju. Na prednjem panelu Foxconn kućišta koje je još jedna od zajedničkih karakteristika oba računara, ispod poklopca krije se čitač većeg broja formata memorijskih kartica, kao i standardni USB i audio, priključci koji su pravilno povezani sa odgovarajućim konektorima na ploči.


Altos Suprimo Eclipse

Rezultati testova

	Altos Suprimo Eclipse	Altos Suprimo Raider
3DMark 06 Score / CPU	12.786 / 3.652	10.053 / 2.512
3DMark Vantage High Score / GPU / CPU	5.221 / 4.965 / 8.702	3.399 / 3.245 / 5.450
Lavalys Everest	8.396 / 6.960 / 9.696	7.063 / 6.714 / 8.383
Read	8452 MB/s	7120 MB/s
Write	6955 MB/s	6811 MB/s
Copy	9755 MB/s	8298 MB/s
Latency	51 ns	62 ns
7-Zip 64-bit	7.570 / 111.736 KB/s	4.999 / 101.827 KB/s
WinRAR 64-bit	1.828 KB/s	1.353 KB/s
3DMark 06 Default (total / CPU)	12.786 / 3.652	10.053 / 2.512
3DMark Vantage High (total / GPU / CPU)	5.210 / 4.861 / 8.781	3.391 / 3.188 / 5.314
Unigine Heaven MAX 1680x1050 4xAA 16xAF	16,1 fps	12,3 fps
World in Conflict, Very High 1680x1050 4xAA 16xAF	28 fps	25 fps

Raider UA2KWP-2

Za ovu konfiguraciju izabran je dvojezgarni Phenom II X2 550 na 3,1 GHz, koji predstavlja sasvim dobar izbor za pristupačne igračke računare. Razlog tome je količina od čak 6 MB trećestepene keš memorije, koja u odnosu na dvojezgarne Athlone II bez L3 keša, doterane na istu frekvenciju, teoretski daje pet do deset odsto bolje performanse u novijim igračkim naslovima.

Hvaljena Patriot memorija je i ovde prisutna, ali je korišćena jeftinija verzija, koja radi na 800 MHz sa nešto višim latencijama, pa su i performanse bile nešto lošije, što se može videti iz tabele sa razultatima, posebno Everest memory testa. Naravno jeftinija memorija svakako je uticala na nižu cenu, a 4 GB će zadovoljiti potrebe većine korisnika, pa ovo ne treba uzimati kao loš izbor.

Izbor grafičke karte još je interesantniji. U našem slučaju, opet je u pitanju ATI grafika, i to DirectX 11 kompatibilni Radeon HD 5670 sa 1 GB GDDR5 memorije, koji bi trebalo da pokrije većinu potreba onih koji se

Za razliku od jačeg Radeona 5750 ovaj XFX će obezbediti tek igrive performanse u novijim naslovima u 1680x1050 sa dobrim delom detalja u sjaju



Raider UA2KWP-2

Altos Suprimo

	Eclipse	Raider UA2KWP-2
Procesor	AMD Athlon II X4 620 2,6 GHz	AMD Phenom II X2 550 3,1 GHz
Matična ploča	Gigabyte GA-MA770-UD3	
Memorija	2 x 2 GB Patriot DDR2 1066 MHz	2 x 2 GB Patriot DDR2 800 MHz
Grafička karta	Sapphire Radeon HD 5750 1 GB GDDR5	XFX Radeon HD 5670 1 GB GDDR5
Hard disk	WD Caviar 500 GB 16 MB SATA II	
Optički uređaj	Samsung SH-S223C SATA	Optiarc AD-5240S SATA
Ostalo	TakeMS čitač kartica 64 in 1	-
Kućište i napajanje	Foxconn TSAA725 + AXP 500 W	Foxconn TSAA725 + ISO 420 W
Garancija [god]	3	
Cena sa PDV	43.599 dinara	35.999 dinara
Kontakt	www.alti.rs	

Disk koji poseduju obe konfiguracije je WD Caviar od 500 GB iz AAKS serije, što se pokazalo sasvim dobrim izborom, posebno uzevši u obzir da dodatno hlađenje održava radnu temperaturu diska i sistema na veoma niskom nivou

zanimaju novijim igrama. Za razliku od jačeg Radeona 5750 ovaj XFX će obezbediti tek igrive performanse u novijim naslovima u 1680x1050 sa dobrim delom detalja u sjaju. Kartica je identična referentnom modelu, ne računajući šarenu nalepnicu preko kulera, pa iznenađenja u radu nema – tišina i niska temperatura, performanse možete videti u tabeli.

Hard disk je identičan kao kod prethodnog modela, a Optiarcov SATA model se brine za unos podataka preko optičkih diskova. Po specifikacijama sasvim je u skladu sa današnjicom, osim što ne podržava specijalne karakteristike kao što su LightScribe tehnologija i slično. I napajanje je zamenjeno u odnosu na Eclipse, pa ISO od 420W pogoni ovaj sistem. Naravno, s obzirom na štedljivu prirodu, ne treba se preterano brinuti oko napajanja jer bi ovaj „kinez“ trebao da bude sasvim dovoljan za sve unutar kućišta.

Koju izabrati?

Uz obe konfiguracije dolazi trogodišnja garancija, ali ne i operativni sistemi, što korisniku ostavlja izbor. Velika razlika u igrama koju ostvaruje Eclipse sistem zahvaljujući četvorojezgarnom procesoru, bržoj memoriji i jačoj grafici mora se platiti. Čini se da je razlika prevelika, i da nekako Raider sa više od 8.000 nižom cenom nudi bolje i više za uložen novac. Jeste da vam neće sve najnovije igre sijati u punom sjaju, ali za razliku u ceni sebi možete pazariti mnogo bolji monitor i druge periferije. Ne sumnjamo da će biti dobar broj korisnika kojima će se svideti i jedna i druga konfiguracija zbog svojih prednosti i da će obe pronaći put do korisnika koji znaju šta žele od svog računara. Na kraju se sve svodi na količinu novca kojom raspolažete i koju ćete uložiti u kućište.

Zajedničke karakteristike ova dva računara svode se na kućište, matičnu ploču, hard disk i garanciju, dok ostatak pravi razlike, kako u nameni, tako i po ceni.

AUTOR: Janko Čvorović

Vrsta hardvera:
Grafička karta

Uređaj:
MSI Radeon R5770 Hawk

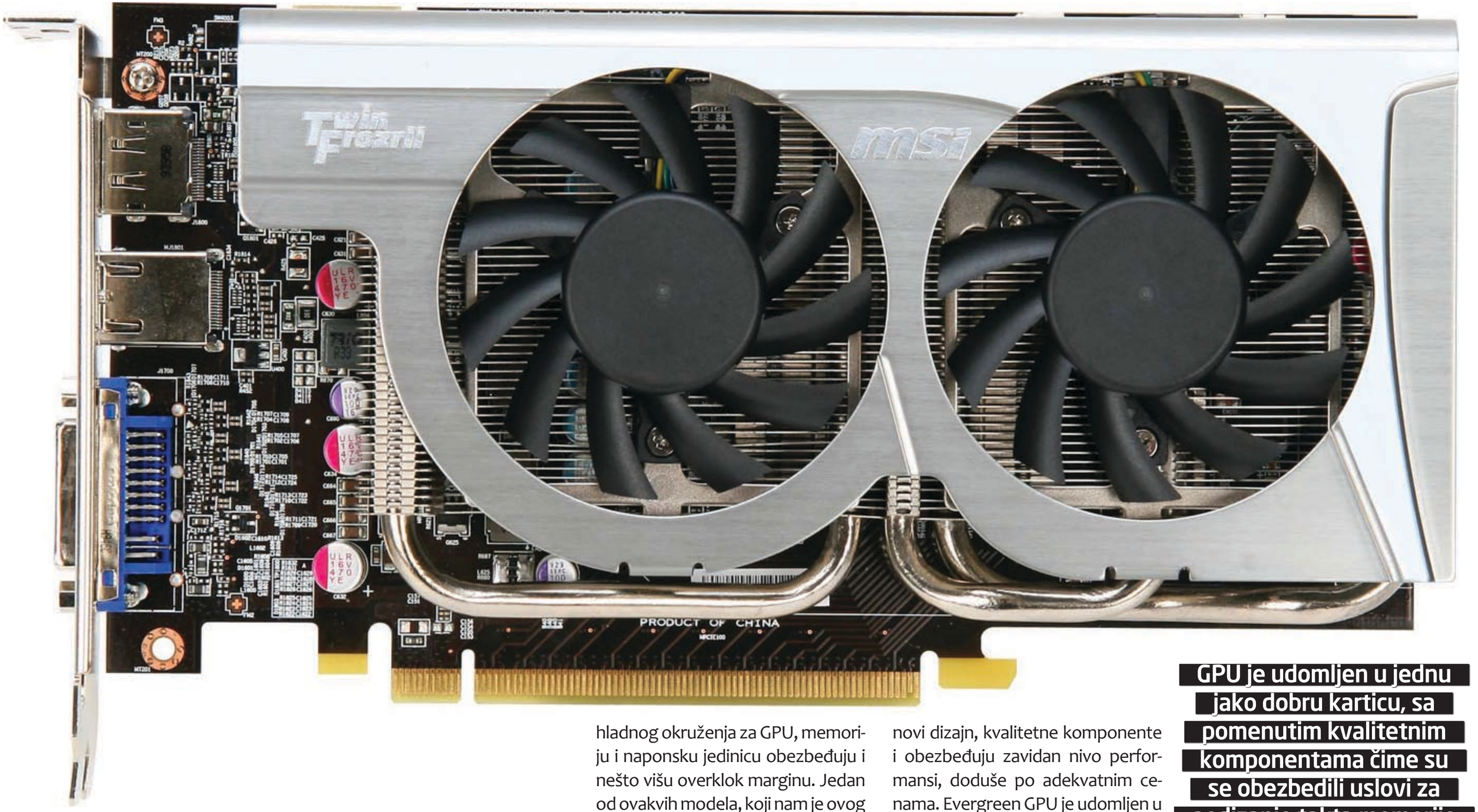
Kontakt:
http://rs.msi.com

MSI RADEON R5770 HAWK

Soko iz MSI-ja

Jedna od grafičkih karti koje obezbeđuju vrhunske performanse po dobrim cenama su modeli Radeon HD 5770. Oni u svojoj klasi obezbeđuju veoma dobre preformanse u rezolucijama karakterističnim za monitore dijagonale 20 i 22 inča, koji su najčešći izbor današnjih gejmera. Posle lepljenja nalepnica na referente AMD modele, polako su počele da se pojavljuju verzije sa modifikovanim hlađenjem, alternativnim PCB-om i slično. Ove karte imaju nešto višu cenu od regularnih, ali su mnoge u startu brže od referentnih, a s obzirom na bolje hlađenje, i znatno tiše i hladnije. Rashladni sistemi pored obezbeđivanja tihog i

Sa malim podizanjem napona MSI je GPU dozvolio frekvenciju od 1070 MHz, što je stvarno odlično, dok memorija nije htela da pokaže više stabilne taktove od podrazumevanih



Rezultati (1680x1050 4xAA 16xAF)

	Default	Overclock
Crysis VERY HIGH	19,3 fps	21,3 fps
Dirt 2 demo MAX	37 fps	43,1 fps
3DMark Vantage GPU	5.300	6.521
STALKER: Call of Pripyat MAX	32 / 26,1 / 26,1 / 9	36,9 / 27,9 / 28,2 / 22
Unigine Heaven MAX	18,1 fps	20,4 fps
Resident Evil 5 HIGH	72 fps	81 fps

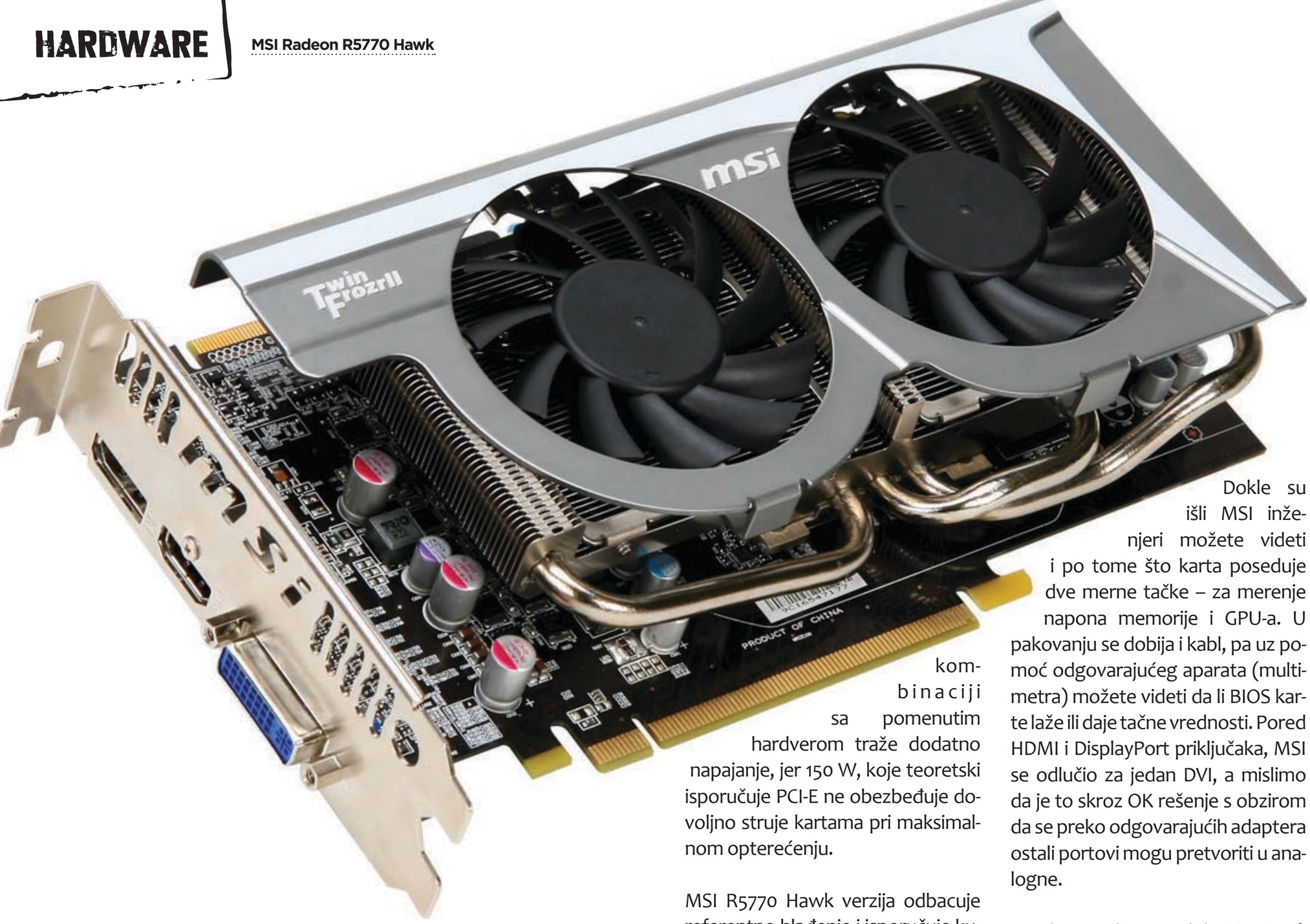
hladnog okruženja za GPU, memoriju i naponsku jedinicu obezbeđuju i nešto višu overklok marginu. Jedan od ovakvih modela, koji nam je ovog meseca dopao šaka je i MSI Hawk.

Ako se setite odličnih rezultata Lightning serije moramo napomenuti da je MSI core komponentama posvetio malo više pažnje, pa treba obratiti i pažnju na modele BigBang serije matičnih ploča koje "furaju" novi dizajn, kvalitetne komponente i obezbeđuju zavidan nivo performansi, doduše po adekvatnim cenama. Evergreen GPU je udomljen u jednu jako dobru karticu, sa pomenutim kvalitetnim komponentama čime su se obezbedili uslovi za podizanje takta memorije i GPU-a na više vrednosti od referentnih.

ATI verzija Radeona 5770 ima vrednosti 850 MHz za GPU i 1200 (4800)

GPU je udomljen u jednu jako dobru karticu, sa pomenutim kvalitetnim komponentama čime su se obezbedili uslovi za podizanje takta memorije i GPU-a na više vrednosti od referentnih

MHz za memoriju. Kako se radi o brzoj GDDR5 memoriji performanse koje ove karte obezbeđuju su na zavidnom nivou. Magistrala na kartama je 128-bitna, a 800 stream procesora i



Posle lepljenja nalepnica na referentne AMD modele, polako su počele da se pojavljuju verzije sa modifikovanim hlađenjem, alternativnim PCB-om i slično

Specifikacije

Naziv	MSI Radeon R5770 Hawk
GPU	Evergreen
Frekvencija GPU-a	875 MHz
Frekvencija memorije	1200 (4800) MHz
Stream procesora	800
Broj ROP-a	16
Broj teksturnih jedinica	40
Količina memorije	1 GB
Tip memorije	GDDR5
Širina memorijske magistrale	128-bit
Cena	oko 15.000 dinara
Kontakt	rs.msi.com

kombinaciji sa pomenutim hardverom traže dodatno napajanje, jer 150 W, koje teoretski isporučuje PCI-E ne obezbeđuje dovoljno struje kartama pri maksimalnom opterećenju.

MSI R5770 Hawk verzija odbacuje referentno hlađenje i isporučuje kuler koji je već viđen kod Lightning serije. Tri debele vruće cevi, dva kulera i masivan aluminijumski hladnjak obezbeđuju efikasno odvođenje toplote sa vrućih mesta i adekvatno hlađenje istih. Ne treba naglastiti i da je naponska jedinica hlađena, pa ne čudi što je GPU "nasviran" na 875 MHz. Napajanje je sad efikasnije, pa je sa četiri filtriranje napajanja GPU-a sad odrađeno u sedam faza, a memorija ima svoj posebni MOSFET. Dokle su išli MSI inženjeri možete videti i po tome što karta poseduje dve merne tačke – za merenje napona memorije i GPU-a. U pakovanju se dobija i kabl, pa uz pomoć odgovarajućeg aparata (multimetra) možete videti da li BIOS karte laže ili daje tačne vrednosti. Pored HDMI i DisplayPort priključaka, MSI se odlučio za jedan DVI, a mislimo da je to skroz OK rešenje s obzirom da se preko odgovarajućih adaptera ostali portovi mogu pretvoriti u analogne.

U paketu sa kartom dolazi i MSI Afterburner softver, koji je pored MSI idealan i za testiranje svih drugih karti, a koji omogućava softversko štelovanje napona, takta jezgra, memorije i ostvarivanje boljeg overkloka. Sa malim podizanjem napona MSI je GPU dozvolio frekvenciju od 1070 MHz, što je stvarno odlično, dok memorija nije htela da pokaže više stabilne taktove od podrazumevanih.

Rashladni sistemi pored obezbeđivanja tihog i hladnog okruženja za GPU, memoriju i naponsku jedinicu obezbeđuju i nešto višu overklok marginu

Kada je buka u pitanju napominjemo da MSI nije palio ventilator na više od 80% ni pri maksimalnom opterećenju, a na 60% je bio praktično nečujan.

Sve navedeno ima svoju cenu, pa za MSI treba izdvojiti više od trideset evra, u odnosu na najjeftinije modele ove serije. Ovo znači da u startu ne treba da se igrate sa overklokom i dodatno naprežete vašu kartu jer ćete imati bolje performanse od referentnih modela, a ako baš želite da se igrate GPU će vam dodati, u nekim slučajevima i 20% bolje performanse, pa o ovom modelu svakako treba razmisliti ako planirate da za novu grafiku utrošite oko 150 evra.

AUTOR: Stefan Starović

Vrsta hardvera:
Daljinski upravljač

Uređaj:
Bio Star Bio-Remote

Kontakt:
www.telix.rs

BIO DALJINAC

Bio-Remote iz BioStara

Došao je kraj vašem nezadovoljstvu dok ste gledali prijatelje kako uživaju u Media Center iskustvu, koristeći svoje skupe daljinske upravljače za koje su izdvojili novca skoro kao za ceo računar. Bio-Remote je najnoviji daljinski upravljač za vlasnike BioStar matičnih ploča, koji udobno gledanje filmova iz fotelje čini još primamljivijim.

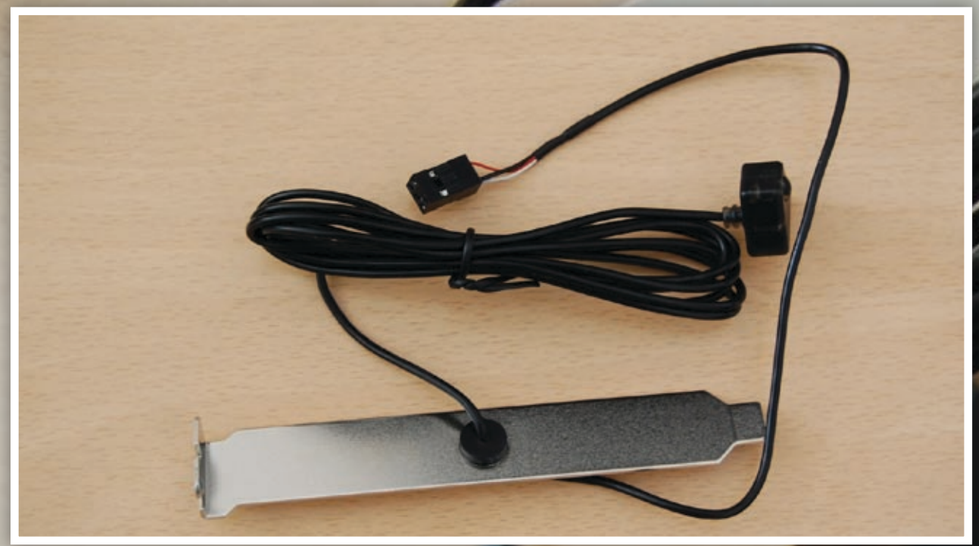
Za početak, potrebno je istaći da Bio-remote nema nikakve veze sa ovih dana popularnim zelenim tehnologijama. U pitanju je jednostavna "igra reči" i ime izvedeno od naziva "daljinski upravljač" i proizvođačevog imena – Biostar. Drugo što je važno reći jeste da ovaj Bio-remote trenutno radi samo na sledećim pločama – TH55 XE, TH55 HD, TH55B HD, H55 HD i TA890GXE.

Iako bi ime tako navelo, u pitanju nije "biorazgradivi" daljinski upravljač

Daljinski kontroler inače poseduje Microsoft sertifikat za kontrolu Me-









Udobno gledanje filmova i slušanje muzike, iz fotelje

Čak je moguće i "overclockovati" iz omiljene sofe

dia Centera zbog čega i poseduje pravo da nosi Windows logo na sebi. Omogućava lako upravljanje i gledanje televizije, filmova ili fotografija, puštanje muzike ili novih DVD-jeva i tome slično. Kako se sve kontroliše kroz veoma jednostavan meni, daljinski mogu koristiti i deca (uz naravno zaključavanje određenih funkcija, ukoliko tako želite). Interesantno je da se daljinski isporučuje uz infracrveni prijemnik koji se kači na ploču, a koji omogućava da pored kontrole Media Center softvera upravljate i "T-Overclocker" alatom iz Biostara koji donosi mogućnost podešavanja i postavke svih vama omiljenih kontrola i multimedijalnih funkcija unutar operativnog sistema.

Daljinski radi sa Windows Vista Home Premium i Ultimate operativnim sistemima kao i sa svim Windows 7 operativnim sistemima osim Startera i Home Premium, jer pomenuti ni ne poseduju Media Center mogućnosti. Lepo leži u ruci i nije posebno težak, tako da će njegovo korišćenje biti više nego lagodno. Važno je još istaći i da Bio Remote ne zahteva nikakav dodatni softver da bi radio, niti je potrebno da se povezujete na internet i preuzimate upravljački softver od nekoliko desetina megabajta. Prvi put kada instalirate hardverski deo koji ide na matičnu ploču, Bio Remote će se "povezati" sa računarom, i vaš multimedijalni ugođaj može da počne.

PREPORUKE ZA KUPOVINU

POWERED BY TECH !NDUSTRY



Internet računar

(OKO 18.000 DINARA):

Procesor:
INTEL CELERON DUAL-CORE E3200 2.4 GHZ

Ploča:
GIGABYTE GA-G31M-ES2L (GMA 3100 ONBOARD)

Memorija:
2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Disk:
WESTERN DIGITAL CAVIAR 250GB/16MB

Optika:
SAMSUNG SH-S222A

Kućište sa napajanjem:
FRONTIER 450W



Kućni računar

(OKO 46.000 DINARA):

Procesor:
AMD ATHLON II X4 630 2.8GHZ

Ploča:
GIGABYTE GA-MA785GM-US2H

Memorija:
2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Grafika:
POWERCOLOR RADEON HD 5770 1GB GDDR5

Disk:
WESTERN DIGITAL CAVIAR 500GB/16MB

Optika:
PIONEER DVR-216D

Kućište:
COOLER MASTER ELITE SA NAPAJANJEM 350W



Igrački računar

(OKO 82.000 DINARA):

Procesor:
INTEL CORE I5-750 2.66 GHZ

Ploča:
GIGABYTE GA-P55-UD3

Memorija:
2X2 GB KINGSTON DDR3/1333

Grafika:
POWERCOLOR RADEON HD 5870 1GB GDDR5

Disk:
SAMSUNG F3 1TB

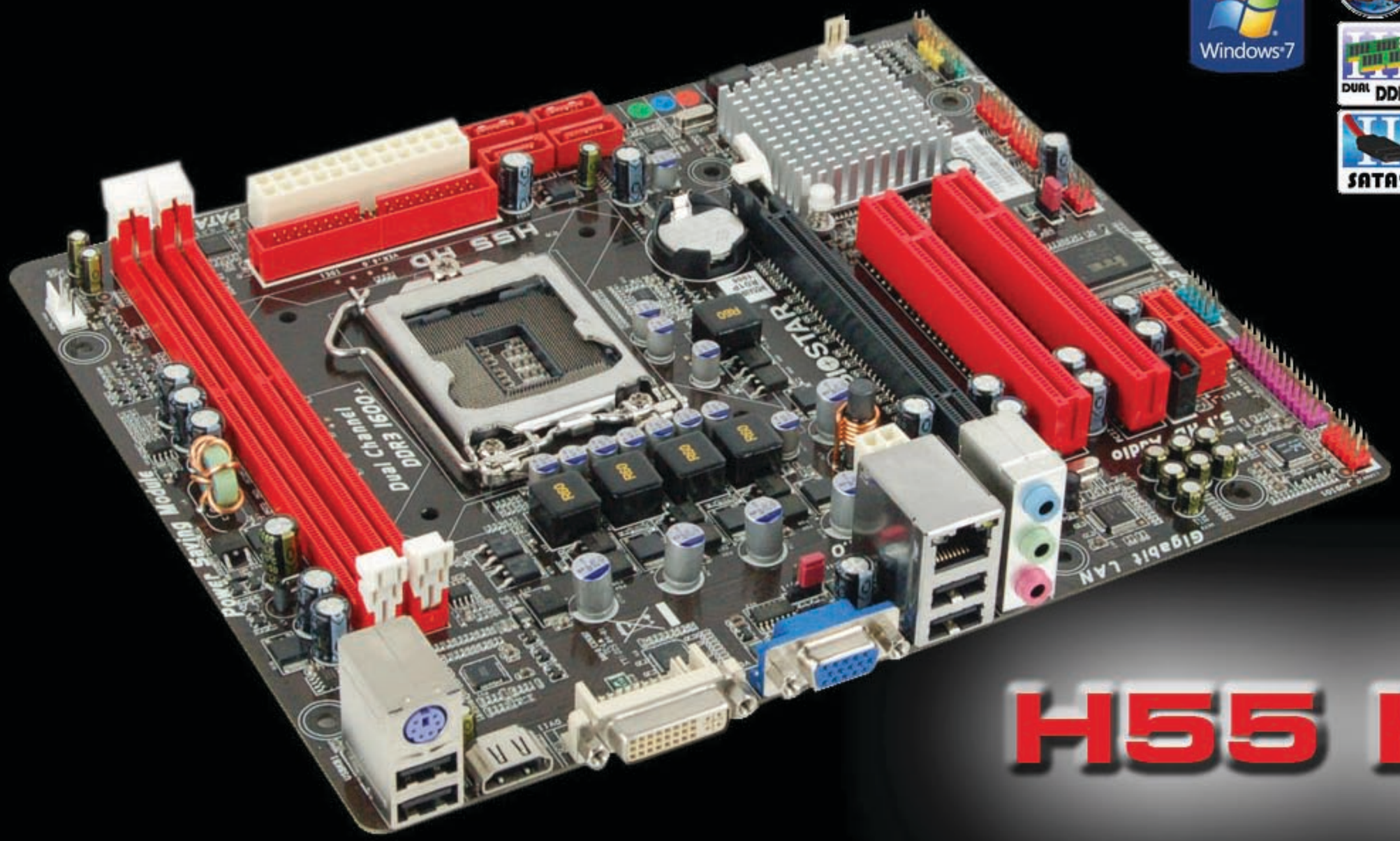
Optika:
PIONEER DVR-216D

Napajanje:
COOLER MASTER REAL POWER 450W

Kućište:
COOLER MASTER CENTURION 534

BIOSTAR

WWW.BIOSTAR.COM.TW



Solid Capacitor

Compatible with Windows 7

RoHS

DVI

HDMI

HDCP

DUAL DDR3

DX10 Graphics Core

PCI Express SGT sce 2.0

6 Channel HD AUDIO

SATA2

GbE

IDE

USB2.0

H55 HD

www.tntdoo.rs

www.telix.rs

TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs

AUTOR: Aleksandar Ilić

Internet adresa:
http://wisdom-soft.com/products/autoscreenrecorder.htm

Tip softvera:
Freeware

Verzija:
3.1 (3.1.115)

AUTO SCREEN RECORDER FREE

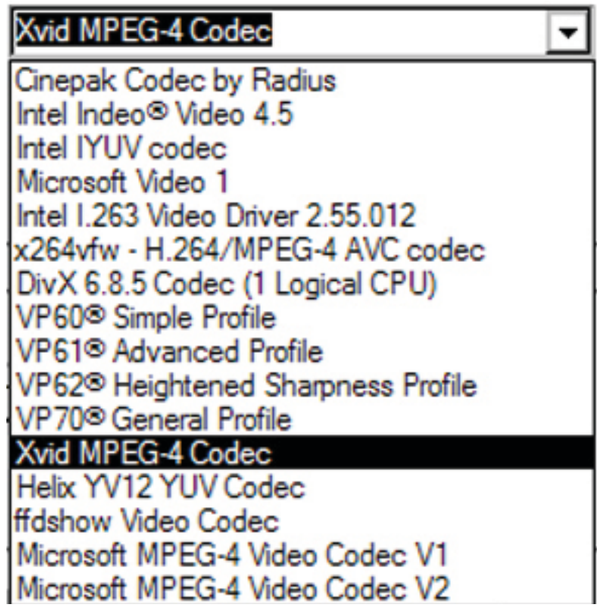
Još jedan screen capture program

Kao da nam nije dosta programa za snimanje i kepčerovanje videa sa računara. U stvari nije, u večnoj smo potrazi za boljim i jeftinijim rešenjem (čitaj – BESPLATNIM), koje ne guta sve sistemske resurse (kao FRAPS). Te nam je pod kursor pao i ovaj program. Pa da vidimo o čemu se tu radi.

Mali instalacioni fajl, check. Smooth instalacija, che... u stvari ne. I ovde će vam se instalirati glupi neki toolbarovi i neizbežni Ask search engine ako ne pazite šta klikćete dok se instalira, sem toga, teče glatko. I tu stižemo do interfejsa koji je..pa jednom rečju – jednostavan. A pored simplističkog izgleda, malo je i ružnjikav. Opet, kao što uvek spominjemo, bitna je funkcija i ekonimičnost, a ne toliko izgled programa, mada nekima programima se to mora zameriti (sećate se SUPER enkodera? – PLAY! 42). Srećom, ovaj program je tu osudu izbegao za dlaku, samo jer nije natrpan opcijama. Tačnije, ima ih, samo nisu u prvom planu.

Ceo fokus radne površine je usmeren na ulazni signal (da ga tako nazovemo) i izlazni fajl. Ulazni signal iliti kako je to pametno u programu objašnjeno nazivom FROM je sekcija gde se podešavaju hotkey-evi za snimanje, oblik tj. veličina ekrana koji se snima, alarm i podešavanja za kursor.

Od MPEG-4 do H.264 ćete naći u listi podržanih kodeka.



...ako želite da radite fulskrin snimanje vašeg računara, možda ćete morati da potražite neki drugi program, jer ovaj to neće uraditi.

Drugi bitan deo je TO sekcija, gde se namešta željeni kodek, a ima ih itekako. Od MPEG-4 do H.264 ćete naći u listi podržanih kodeka. A super je to što za svaki kodek možete podesiti njihove nativne opcije i osigurati što bolji i kvalitetniji snimak. Pored kodeka, možete podesiti naziv izlaznog videa i destinaciju za isti.

Postoji takođe i treća opcija - ADVANCED, ali tu stvarno nema ništa bitno, pa je možete zaobići. Ključna stvar u celom programu je da imate poprilič-

SOFTWARE NEWSFLASH

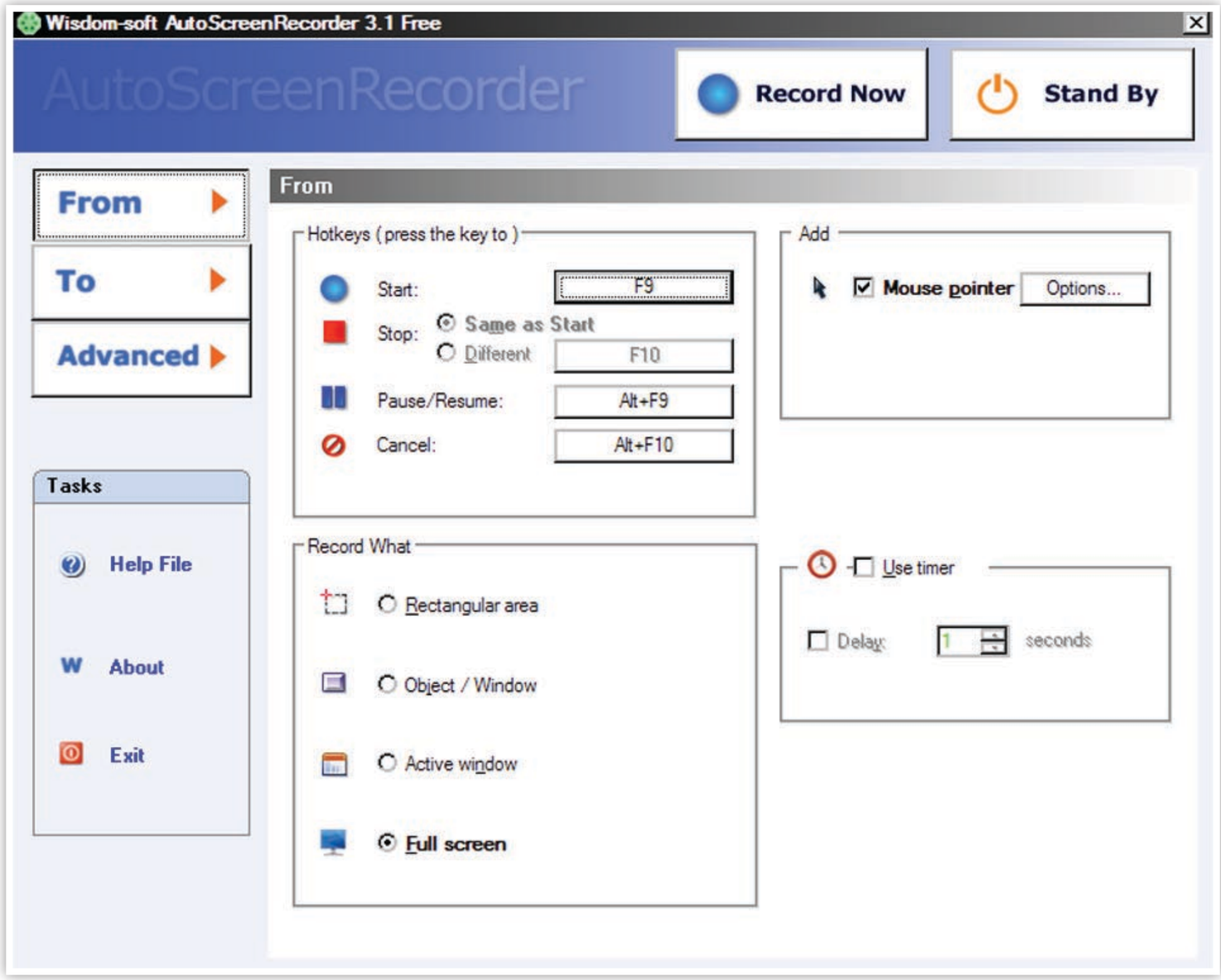
▶ Sajt AndroLib objavljuje da je broj dostupnih aplikacija na Android Marketu prebacio 50 hiljada. Tek nekoliko nedelja nakon što je Google zvanično potvrdio 38 hiljada aplikacija, grube procene kažu da je u međuvremenu dodato još najmanje 10 hiljada aplikacija, ne računajući tu i brojku uklonjenih aplikacija koje nisu bile u skladu sa pravilima izdavanja. Iako sasvim impresivna, ova brojka je i dalje daleko od 185 hiljada aplikacija na Appleovom App Storeu za iPhone, ali se procenjuje da je prilično brzo sustiže i da će dostići 100 hiljada već u septembru ove godine, ako se nastavi ovaj trend izbacivanja novih programa. Tome će svakako doprineti i pojavljivanje većeg broja novih Android 2.1 telefona i ekspanzija na nova tržišta. Više informacija sigurno će biti objavljeno na Google-ovoj I/O konferenciji 19. maja.



▶ Sredinom Aprila, McAfee je izbacio apdejt za svoj antivirus za personalne računare. Na žalost gomile korisnika širom sveta koji su apdejtovali svoj antivirus, a takođe koriste Windows XP, dobili su krah sistema za uzvrat. Iako McAfee tvrde da je pro-

no dobra podešavanja za sve podržane kodeke što je u ovom slučaju i za funkciju programa najbitnije. Kada ste sve namontirali od podešavanja ako želite onda ili preko hotkey-a ili na dugme RECORD pokrećete snimanje i gledate kao se magija stvara. A da li se magija stvara i na šta to sve liči? Pa radi, i to sasvim lepo, slika je solidna, naravno, opet to zavisi sve od podešavanja kodeka. Jel guta memoriju? Da, kao zmija koja guta plen 5 puta veći od sebe. Ali 'ajde, kao, to je donekle očekivano. Za razliku od sledećeg bezobrazluka koji dele još par ovakvih programa. U pitanju je zvuk, tačnije, nepostojanje istog. Da bi imali i zvuk na snimku, morate se iskeširati i kupiti Pro varijantu programa.

Ključna stvar u celom programu je da imate poprilično dobra podešavanja za sve podržane kodeke što je u ovom slučaju i za funkciju programa najbitnije.



U principu, ako pravite snimke bez zvuka i onda posle dodatno radite naraciju, bićete prezadovoljni ovim programom. Mada, jedna od mana je bio problem kada smo snimali u Fullscreen-u. Nekako snimak nije ispao prave veličine, a sasvim je moguće da je i to minus besplatne verzije, iako nigde nije naznačeno. Pa ako želite da radite fulskrin snimanje vašeg računara, možda ćete morati da potražite neki drugi program, jer ovaj to neće uraditi. Sem, naravno ako ne kupite Pro verziju. Ali ako radite neke video tutorijale ili slično, onda stvari stoje sasvim drugačije i morate bar probati ovaj Auto Screen Recorder Free. Primera radi, da bi snimili recimo rad u web browser-u ili Office paketu, možete imati računar koji je skroz ispod današnjih standarda prosečnog računara. A snimak će i dalje ispasti dobar.

Za slučaj da vam nekako nešto nije jasno u programu, imate na raspolaganju sasvim korektan Help fajl. A pored pomoćnog fajla, za određene funkcije dobijaćete info balončiće kada hoverujete nad istim.

Pa imajući u obziru gore pomenuto, trebate samo izvagati za šta vam treba i da li vam treba ovakav program. Ako vam Auto Screen Recorder Free ispunjava uslove, mi ne vidimo drugu i bolju opciju (za sada) od ovog programčeta.



SOFTWARE NEWSFLASH



cenat pogođenih korisnika ovom greškom veoma mali – oko 0.005 procenata, ipak je vest prostrujala IT mejnstrimom. O čemu je tačno reč? Pa stručnjaci iz McAfee laboratorija su rutinski prepoznali određeni maliciozni softver koji napada ključne sistemske fajlove u WinXP. I normalno, rešili su da to regulišu pravljenjem removal apdejta koji je testiran i pušten u etar. Ali na iznenađenje i to ne samo običnih, kućnih korisnika već i gomile kompanija, apdejt je napravio false-positive rezultat i nekako izazvao gašenje računara. Mnogi se sada pitaju, da li je samo dovoljno zvanično izvinjenje McAfee-ja ili će pasti i neka tužba?

▶ Microsoft je odneo pobedu na sudu protiv Kineske osiguravajuće kompanije Dazhong Insurance, a povodom korišćenja nelegalnih Microsoft proizvoda. Navodno je firma koristila na preko 450 računara razne softverske proizvode od Microsoft-a, kao što su piratizovani

AUTOR: Aleksandar Ilić

Internet adresa:
www.den4b.com

Tip softvera:
Freeware

Verzija:
5.50

RENAMER

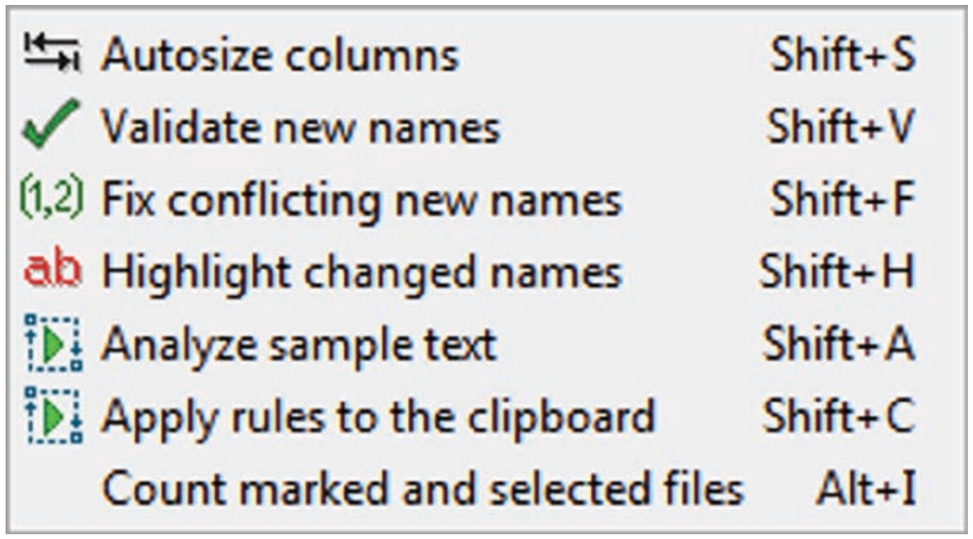
Praktični programčić za masovno preimenovanje fajlova

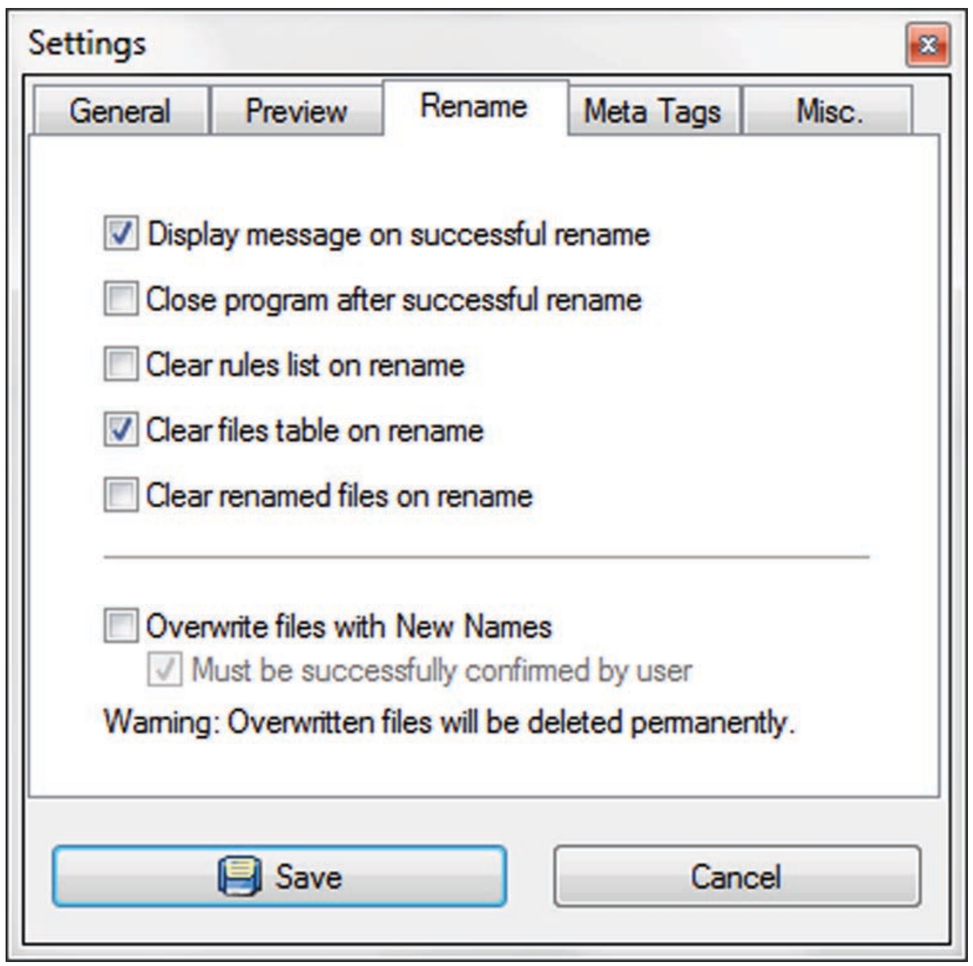
Svako ko koristi Windows 7 operativni sistem, bilo najosnovniju ili Ultimate varijantu, je video koliko je masovno preimenovanje podataka postalo pojednostavljeno. Nažalost, možda i previše pojednostavljeno, pa i dalje manjka dosta korisnih funkcija kao što je npr. menjanje ekstenzija i slično. Zato vam sada predstavljamo ReNamer.

Iako će većini korisnika biti dovoljno samo to osnovno Win7 preimenovanje u većini slučajeva. Čak i jednom godišnje da vam se desi da morate malo naprednije da izmenjate i uniformišete imena fajlova, počupaćete kosu sa glave. No, bez brige, sa ovim besplatnim programčićem koji je sastavio dotični Denis Kozlov, ćete rešiti sve probleme tog tipa.

... imate stvarno ogroman izbor opcija i podešavanja kako želite da izmenjate izabrane fajlove.

Veličina instalacionog fajla je zanemarljivih 1.5 MB, a sama instalacija je neprimetna. Po startu programa dobijate poprilično jednostavan, malo ružnjikav, interfejs. Mada to nije ni od kakve funkcionalne vrednosti , pa se da zanemariti. Sama radna površina se sastoji od dva dela. Gornja površina je mesto gde se nalaze Pravila (Rules) tj. određeni profili koje ćete napraviti radi preimenovanja fajlova. U donjem delu se nalazi polje u koje možete dodavati željene fajlove. U to polje možete dodavati željene fajlove ili na dugme Add Files i Add Folders ili jednostavno ih direktno prevući klikom u samo polje.







SOFTWARE NEWSFLASH



Windows XP, Office paketi i slično. U ovom zaključku, momci iz Redmonda su bogatiji za 320.000$, koliko je sud presudio pomenutoj osiguravajućoj kompaniji da isplati Microsoftu na ime odštete.

▶ Canonical izbacuje prvu i verovatno jedinu "Release Candidate" verziju operativnog sistema Ubuntu 10.04 (prvi broj označava godinu, a drugi mesec), čije se finalno izdanje očekuje sledećeg četvrtka. Verzija 10.04 takođe spada u grupu LTS (Long Term Support) izdanja, pa će desktop verzija imati zagarantovanu softversku podršku od tri, a serverska od pet godina. Ubuntu 10.04 koristi Linux kernel u verziji 2.6.32-21.32, ima još bolju integraciju sa popularnim društvenim mrežama, podiže se brže od prethodnih verzija,

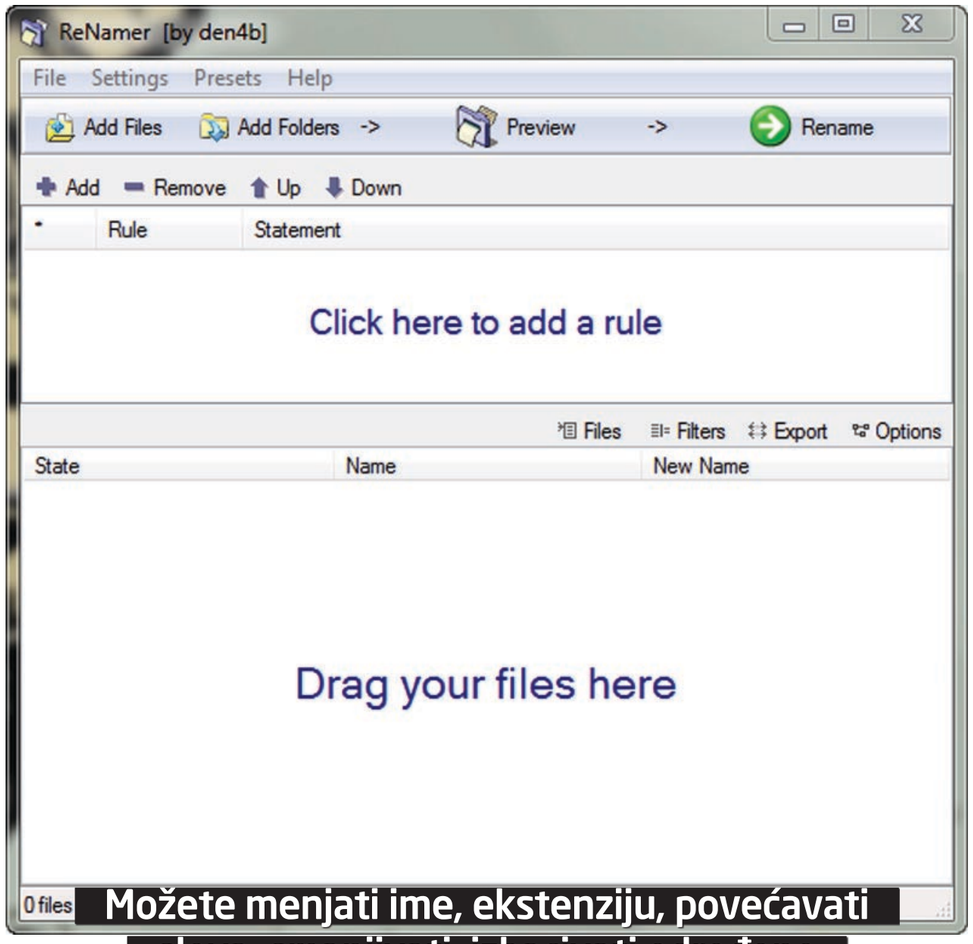


Kada to uradite, možete početi sa pravljenjem preferenci za preimenovanje tj. Pravila. E sad, svi koji ste koristili nekada neki slični program, znate da su opcije i parametri za preimenovanje uglavnom jasni i jednostavni. To je doduše i ovde slučaj, mada je jednostavnost malo više u zapećku. Pa tako imate stvarno ogroman izbor opcija i podešavanja kako želite da izmenjate izabrane fajlove. Što je odlično, ali na trenutke ćete se zapitati čemu šta služi. I ako ne skontate sami, uvek imate Help tj. User Manual koji takođe možete skinuti sa oficijelnog sajta.

U svakom slučaju, da bi ste napravili kvalitetan set pravila, moraćete jednostavno da malo eksperimentišete po programu i vidite šta čemu služi. Možete menjati ime, ekstenziju, povećavati slova, smanjivati, izbacivati određene znakove i fraze, a čak i možete kompajlirati Pascal skriptu. Stvarno, nema čega ne možete uraditi sa imenom i meta podacima u ovom programu. Kada napravite određeni parametar sačuvate ga, kliknete Rename i to je to, dobili ste željenu promenu.

E sad, iako to sve zvuči dosta polujednostavno, a sam program stvarno radi super, samo kada se naviknete i uhodate, ipak ima jedna zamerka. Nigde u obilju opcija nismo našli opciju gde možemo da podesimo output folder ili slično, već svi fajlovi koje menjate će biti preimenovani na živo (da tako kažemo). To ne bi bilo strašno da radite samo preimenovanje ali ipak kada menjate ekstenzije, meta podatke i slično, poželjno je da imate kopiju. Zato uvek napravite backup podataka koje preimenujete.

Na kraju, treba reći da sa obzirom na to što je besplatan program i odlično radi, a jedina mana mu je nepostojanje Output opcije, ReNamer je vrhunski program za ono šta je namenjen pa ga toplo i preporučujemo da ga bar isprobate.



Možete menjati ime, ekstenziju, povećavati slova, smanjivati, izbacivati određene znakove i fraze, a čak i možete kompajlirati Pascal skriptu.

IMATE VEST ZA SOFTWARE SEKCIJU?

PIŠITE NAM NA SOFTWARE@PLAY-ZINE.COM

SOFTWARE NEWSFLASH

ima bolju saradnju sa Nvidijinim drajverima za grafičke kartice, donosi Ubuntu One Music Store i slično. Release Candidate može se skinuti na http://bit.ly/9HAEfo



▶ Microsoft i Facebook udružuju snage i pripremaju nam servis koji je veoma sličan Google Docs-u. Servis koji je u beta fazi trenutno zove se Docs, a navodno je već integrisan i u Office 2010 paket, kojim će korisnici moći da edituju razne fajlove. Imajuću u vidu da je jedina prepreka da ovaj servis postane ozbiljna konkurencija Google Docs-u, nastojanje Facebook-a da apsolutno iskoreni pojam privatnosti sa interneta. Pa zavisno od toga kako će pitanje privatnosti biti rešeno u vezi samih podataka iz tog servisa, nije isključeno da će gomila korisnika ostati verna Google-ovom servisu.

▶ Pošto je Oracle sada vlasnik Sun Microsystems-a, imaju priliku da po-

AUTOR: Aleksandar Ilić

Internet adresa:
www.fjsoft.at

Tip softvera:
Freeware

Verzija:
1.7.5

MY PHONE EXPLORER

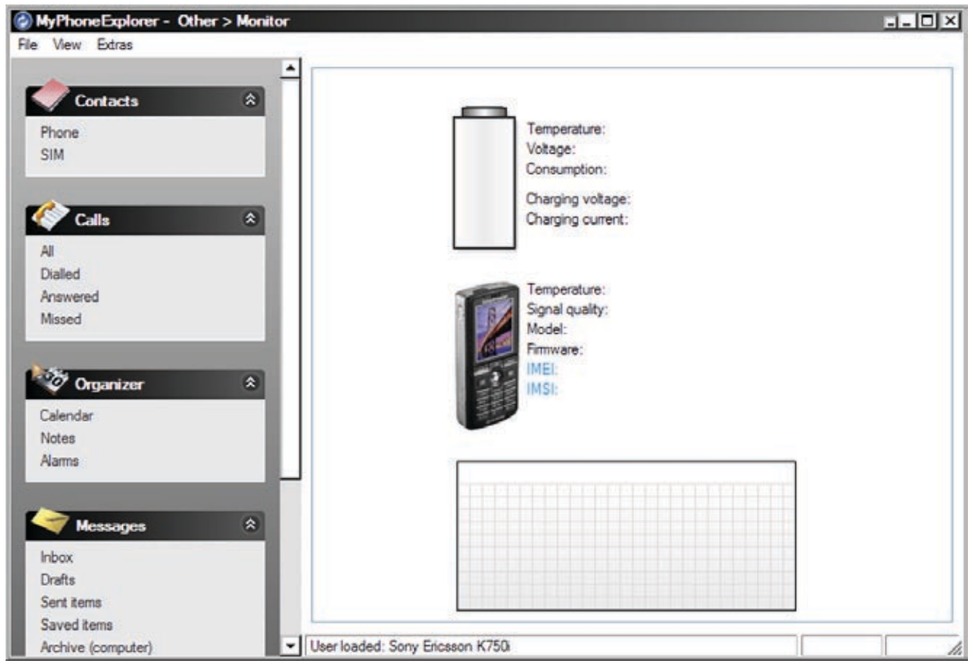
Pametno softversko rešenje za Sony Ericsson telefone

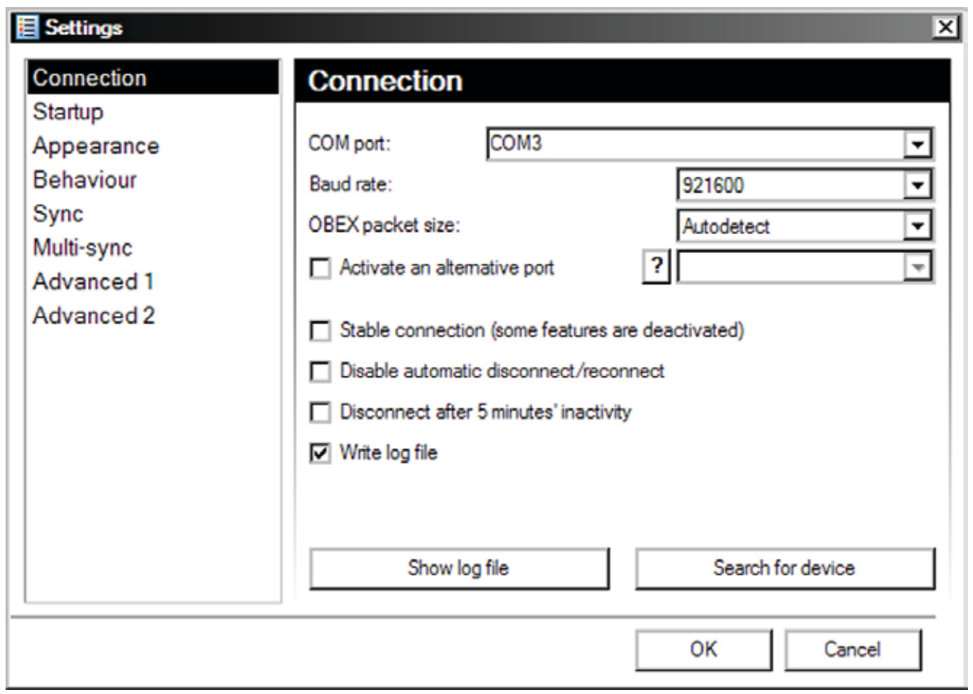
Svi korisnici mobilnih telefona marke Sony Ericsson, bilo novije, a pogotovo starije generacije istih, mogu da potvrde da PC Suite program koji se dobija uz telefon nije vrhunac softverskog inžinjeringa. Srećom, postoje alternative.

My Phone Explorer je besplatni program koji upravo radi sve ono što treba da radi jedan program koji služi za sinhronizaciju vašeg računara i telefona. Naravno, jedina bitna stvar je da ako konektujete telefon preko kabla, trebaće vam određeni USB drajveri, koji se mogu naći na oficijelnom Sony Ericsson sajtu. Isto važi i za Bluetooth konektore, tj. morate instalirati drajvere za Bluetooth adapter koji dobijate uz sam uređaj.

Nego, da se vratimo mi samom programu. Instalacioni fajl je težak svega 4 MB, a instalacija je standardna. Interfejs programa je poprilično direktan i jasan, mada nikako ne prati trendove modernih korisničkih interfejsa. Opet, daleko od toga da je ružan, samo smo videli i lepše. Odmah u startu ćete videti da imate mogućnost da napravite više različitih korisničkih profila za različite modele (ili više istih) telefona. A svaki možete zaštiti korisničkim imenom i lozinkom, što znači da je program dušu dao za računare koji koriste više osoba sa više Sony Ericsson telefona. Pritiskom na taster F2 ulazite u podešavanja, a tu ima svačega. Od podešavanja da li će vam se konekcija prekinuti posle toliko i toliko minuta nekorišćenja telefona do internet pretrage nepoznatih brojeva sa kojih ste pozvani. Drugim rečima, bukvalno kontrolišete vaš mobilni

... PC Suite program koji se dobija uz telefon nije vrhunac softverskog inžinjeringa.





SOFTWARE NEWSFLASH

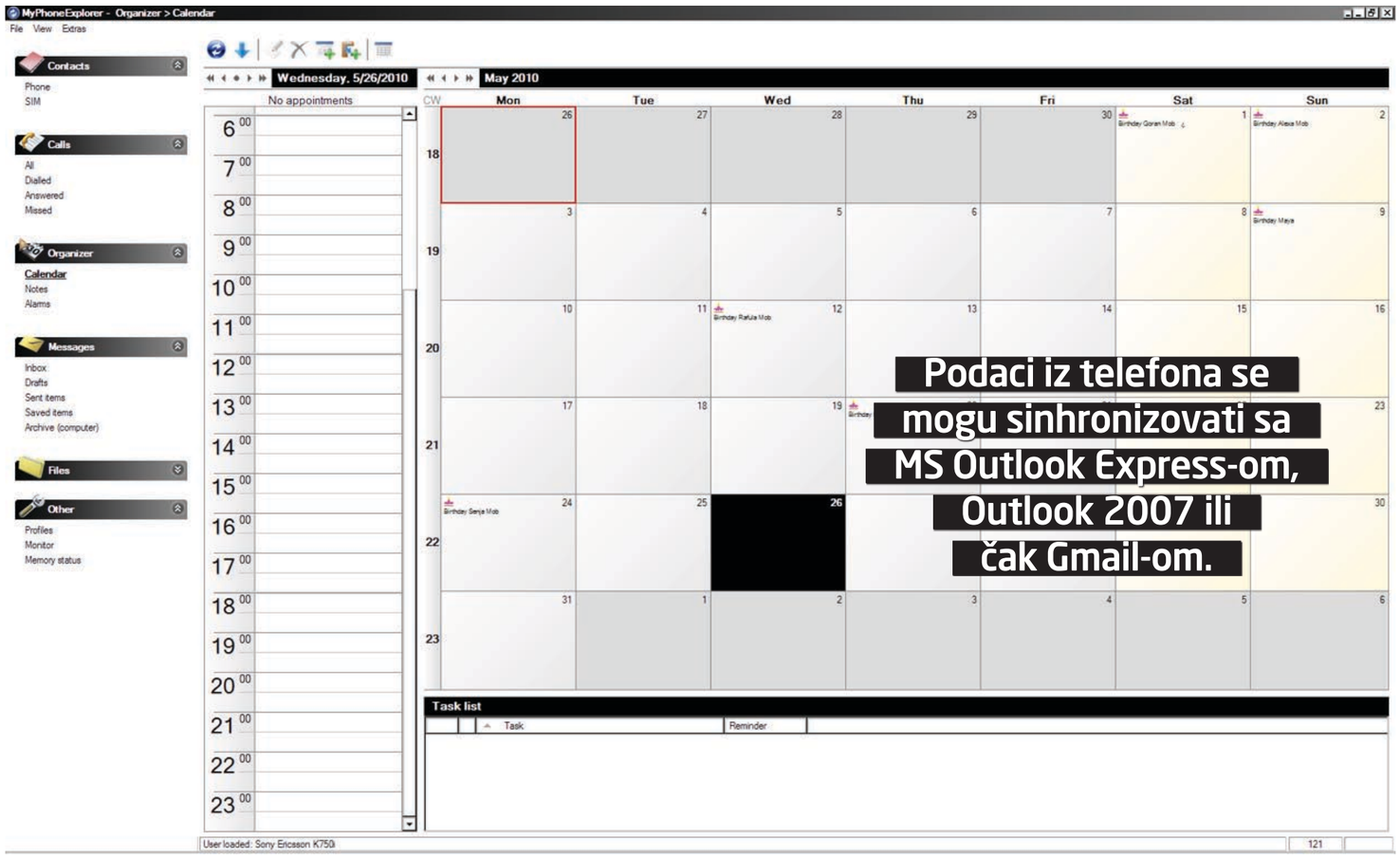


kažu korisnicima kako planiraju da dalje vode ovu uspešnu kompaniju. A to su rešili da pokažu tako što su lupili cenu od 90$ za ODF plag in za MS Office koji dozvoljava korisnicima Office paketa da svoje podatke čuvaju u .ODF (Open Document Format) formatu. Napominjemo da je do sada dotični dodatak bio besplatan, a gospoda iz Oracle-a su došli do zaključka da on nekako vredi 90 dolara. A samim tim su obesmislili i sam naziv OPEN document format.

▶ Microsoft javlja da je protekli zimski kvartal bio njihov najuspešniji kvartal do sada, najviše zahvaljujući novom Windowsu 7. Zarada je skočila za čak 28% gledano na godišnjem nivou, čime je prihodovano rekordnih 14,5 milijardi dolara od prodaje. Pored ovoga, odličnom poslovanju doprinele su i reklame na pretraživaču



AUTOR: Aleksandar Ilić



Podaci iz telefona se mogu sinhronizovati sa MS Outlook Express-om, Outlook 2007 ili čak Gmail-om.

telefon preko računara i My Phone Explorera. I to imate punu kontrolu, a čak možda i puniju nego što imate sa samim telefonom.

Podaci iz telefona se mogu sinhronizovati sa MS Outlook Express-om, Outlook 2007 ili čak Gmail-om. A sva dešavanja sa telefona, kao što su pozivi, poruke, obaveštenja iz kalendara i slično se mogu pratiti kroz program, tj. dobijaćete informacije o svim dešavanjima na vašem monitoru. Sa telefona možete sinhronizovati sve što je bitno i još malo preko. Stvari kao što su slike, imenici, bilo iz memorije ili sa SIM kartice, Notes, sinhronizacija sata preko interneta i generalno, svi fajlovi koji se nalaze na mobilnom uređaju mogu biti usklađeni i skladišteni na vašem računaru.

Na osnovnom ekranu programa imate sa leve strane menije koji sadrže Contacts, Calls, Organizer , Messages, Files i Other. A ti meniji imaju podmenije, pa tako u Contacts možete birati da li želite listu sa memorije telefona ili SIM kartice i slične opcije. Možete i pogledati procenat zauzete memorije telefona, temperaturu, koliko vam je baterije ostalo i još par detalja o samom uređaju. Zanimljivo je da imate na raspolaganju i par funkcija koje stoje na sredini radne površine, gde možete klikom na ikonicu pozvati bilo koga sa liste kontakata. A još bolje je što postoji opcija Chat i New Message, pa i tim putevima možete slati poruke vašim kontaktima. Pored toga, imate mogućnost i veoma blage manipulacije slikama, mada to se više svodi na dodavanje iste kao pozadnu ili dodeljivanje slike nekom kontaktu.

Sam izgled programa se može menjati, mada i nije nešto impresivan, jer se menjaju samo boje. A lepa je stvar što je među podržanim jezicima i Srpski, mada to nije baš najveselije rešeno.

My Phone Explorer nije neko kompleksno čudo, ali je jedan od onih sitnijih programčića koji rade ono što treba kad treba i ne zanovetaju glupim bagovima. Pa ako ste se ugnjavili sa PC Suiteom od Sony Ericssona i tražite nešto bolje, savetujemo vam da isprobate ovo parče softvera.

SOFTWARE NEWSFLASH

Bing, kao i na Xbox Liveu i drugim web servisima. Neto zarada je takođe na vrlo visokom nivou od 4,01 milijardi dolara, ili 35 procenata nego godinu dana ranije. Microsoft kaže da preko 10% svih PC računara na svetu već koristi Windows 7, i da je ovaj operativni sistem najbrže prodavani OS do sada. Kompanija očekuje da će korisnici brzo zaboraviti relativno lošu avanturu sa Vistom, koja je sa druge strane poslužila kao "test poligon" za sticanje iskustva za Windows 7.

▶ YouTube je otvorio novi servis za iznajmljivanje koji nudi filmove i epizode TV serija, za sada samo za američke korisnike i po cenama od 0,99 do 3,99 dolara po komadu. Iznajmljeni film ili epizoda mogu se pogledati više puta u roku od 48 sati, a sve što je potrebno za iznajmljivanje je Google Checkout nalog. U ponudi još uvek nema zvučnih filmskih naslova, s obzirom da je većinu naslova čine dela malih nezavisnih kuća, indijske Bollywoodske produkcije, japanski anime i dokumentarci. U februaru dok je ovaj servis bio u test fazi, ponuda je uključivala samo Sundance filmove, ali je i sada katalog prilično siromašan. Celokupnu ponudu možete pogledati na http://www.youtube.com/store/



▶ Istraživači iz kompanije VeriSign i njihove sekcije iDefense su saznali jezivu informaciju da haker pod imenom Kirllos ima pristup na čak 1.5 milion Facebook naloga. A da bude još gore, on pristup tim ukradenim nalozima planira da proda onome ko najviše ponudi. Do sada je nepoznata legitimnost naloga koje Kirllos nudi, a glavešine Facebooka trenutno ćute i ne komentarišu situaciju. Cene naloga su od 25$ do 45$ na 1000 "komada", zavisno od broja kontakta koje korisnik ima. Navodno je Kirllos već prodao do sada 700.000 naloga u svrhu spamovanja i ostalih nečasnih internet radnji.

▶ Iz Opere nam stiže Opera Mobile 10 za Windows, Mac i Linux. Tako da će sada developeri mobilnih sajtova





SOFTWARE NEWSFLASH



moći da testiraju svoje kracije na računaru, umesto na samom telefonu ili virtualnim mašinama.

▶ Kada Apple kaže HOP, svi skaču. Naime, dvadesetsedmogodišnji developer iz kompanije Apple po imenu Grej Pauel je na proslavi svog rođendana u barskoj alkoholnoj izmaglici, izgubio prototip novog iPhone-a. Da na njegovu nesreću bude gore, dotični nexgen uređaj je nonšalantno pokupljen i prodat poznatom tech blogu Gizmodu od strane neimenovane osobe koja je sedela pored Greja u baru. Naravno, kada su u Apple-u saznali sve, poslali su pismo molbe glavnom uredniku bloga u kome mole da se uređaj vrati. Opet, u stilu Apple-a, nije to bilo samo "Molili bi vas da vratite uređaj." već su lagano dodali na kraj pisma "Javite nam gde da dođemo po uređaj". Što znači da oni ne mole ništa, već će tako i biti. Epilog je sledeći, uređaj je vraćen,



a šta se desilo sa mlađanim Pauelom , ne zna se. Čak mu je i Facebook profil zvanično ugašen, a poslednji status apdejt mu je bio "Podcenio sam koliko je dobro Nemačko pivo". Kada Apple poželi da nestanete, vi nestanete.



AUTOR: Aleksandar Ilić

DOWNLOAD

Speccy 1.01.132
(Hardverski i softverski info o računaru)
www.speccy.com

AquaSnap (Rearanžirajte prozore u Windowsu)
http://bit.ly/berkWO

Watermark Software 3.7.0.0 (Dodajte žig vašim dokumentima)
www.watermark-software.com

cPicture 2.6 (Sredite vaše digitalne slike)
http://cpicture.net/en/

CCleaner 2.31.1153
www.piriform.com/ccleaner

FastStone Image Viewer 4.1
http://bit.ly/3aopXw

Coollector 2.71 (Kreirajte bazu filmova)
www.coollector.com

YouTube Downloader 2.5.4
http://youtubedownload.altervista.org

Orbit Downloader 3.0.0.4
http://www.orbitdownloader.com/

GOM Media Player 2.1.25.5015
www.gretech.com/eng

Avira AntiVir Personal - Free Antivirus 10.0.0.567
www.avira.com

Avast Free Antivirus 5.0.507
www.avast.com

Malwarebytes Anti Malware 1.45 (Antispajver)
www.malwarebytes.org

Smart Defrag 1.45 (Defragmenter)
www.iobit.com

*Zbog dužine pojedinih linkova Play! Magazin koristi http://Bit.Ly servis za skraćivanje linkova koji se pokazao kao najčešći izbor među Internet korisnicima zbog direktne saradnje sa Twitterom.
Redakcija Play! Magazina garantuje da su sve Internet adrese u trenutku izlaska broja bezbedne.



gameS

Lanac specijalizovanih radnji
za prodaju igara, konzola
i prateće igračke opreme.

Games Dečanska
Dečanska 12,
(kod Doma sindikata)
11000 Beograd
[t] 011/3345 062
[e] decanska@game-s.co.rs

GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar"
Bul. Mihajla Pupina 1
21000 Novi Sad
[t] 021/521 357
[e] bazaar@game-s.co.rs

GameS Delta City
TC Delta City
Jurija Gagarina 16
11070 Novi Beograd
[t] 011/3129 552
[e] city@game-s.co.rs

GameS UŠĆE
USCE Shopping Center
Bulevar Mihajla Pupina 4
11070 Novi Beograd
[t] 011/285 4408
[e] usce@game-s.co.rs

GameS Niš
TC "Merkator"
Vizantijski Bulevar 1
18000 Niš
[t] 018/204 777
[e] nis@game-s.co.rs

PC NINTENDO DS. Wii XBOX 360. PlayStation.2 PSP PS3

Zvanični distributer
za Srbiju

steelseries professional gaming gear

ATOMIC ACCESSORIES

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo.
PlayStation, Playstation 2, Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.